HEDİYE 4 POSTER DESTINY • FIFA 15 • WITCHER III • MIDDLE EARTH: SHADOW OF MORDOR

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Ekim 2014/10 • 7.90₺ (KDV Dahil) • Sayı: 84 • ISSN: 1307-8933

Oyungezer



IGNITE'I PC'DE GÖRDÜK

FIFA 15

ükmen galip!

DESTINY

YENİ NESİL İLK BÜYÜK SINAVINDAN GEÇEBİLDİ Mİ?

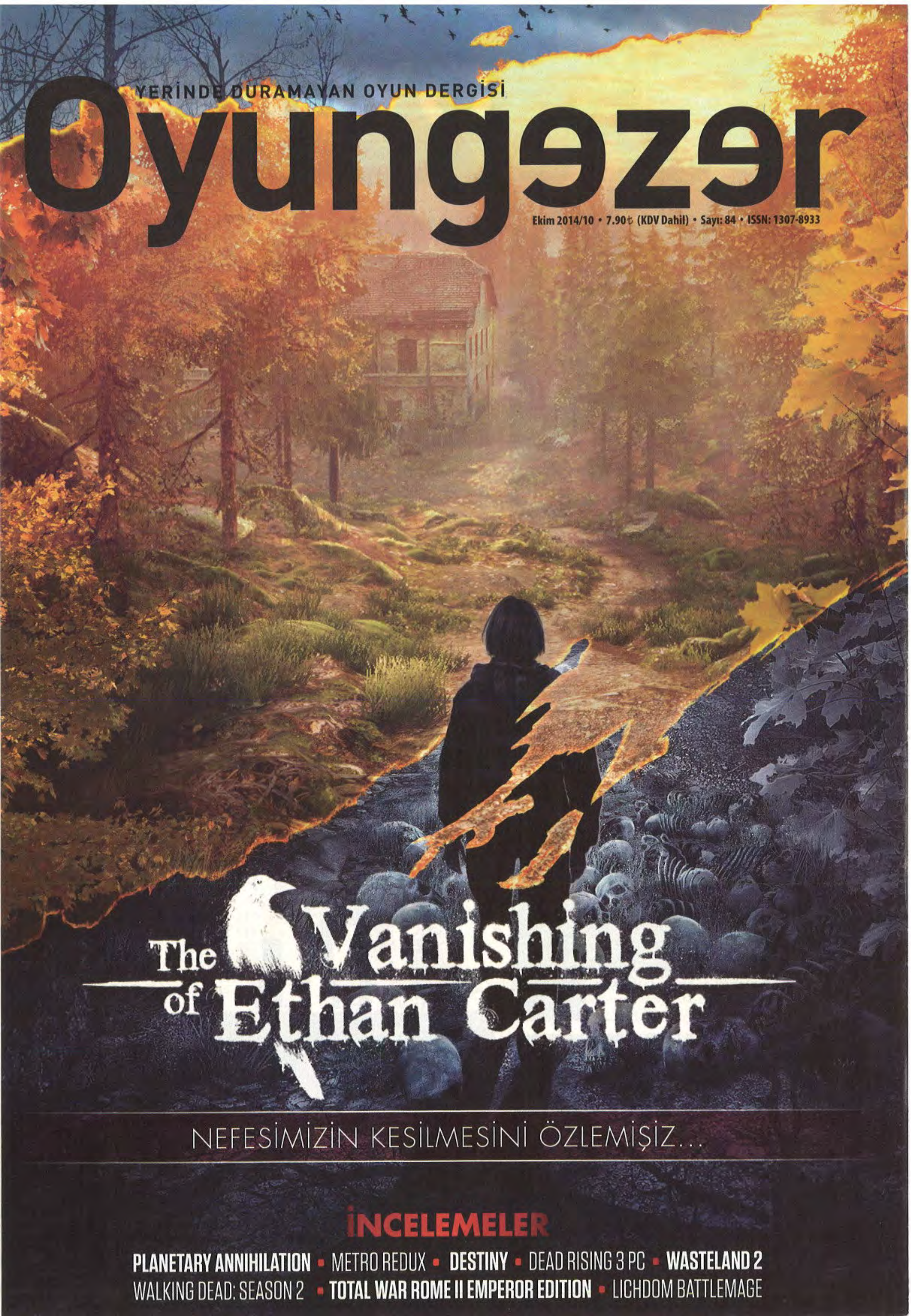
YAŞASIN BANAL YAŞAM

SIMS 4

NCELEMELER

IETRO REDUX • THE VANISHING OF ETHAN CARTER • DEAD RISING 3 (PC)

NFAMOUS: FIRST LIGHT • THE WALKING DEAD: SEASON 2 • WASTELAND 2



YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Ekim 2014/10 • 7.90₺ (KDV Dahil) • Sayı: 84 • ISSN: 1307-8933

The Vanishing of Ethan Carter

NEFESİMİZİN KESİLMESİNİ ÖZLEMİŞİZ...

İNCELEMELER

PLANETARY ANNIHILATION • METRO REDUX • DESTINY • DEAD RISING 3 PC • WASTELAND 2
WALKING DEAD: SEASON 2 • TOTAL WAR ROME II EMPEROR EDITION • LICHDOM BATTLEMAGE

OYUNGEZ

SELAM OGZ!

PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL



30 Warlords of Draenor
Hakan'a "Draenor betası var, ister misin?" dedik. Cümlemiz bitmeden ortadan kayboldu. Serumla beslenmeye başlamış.

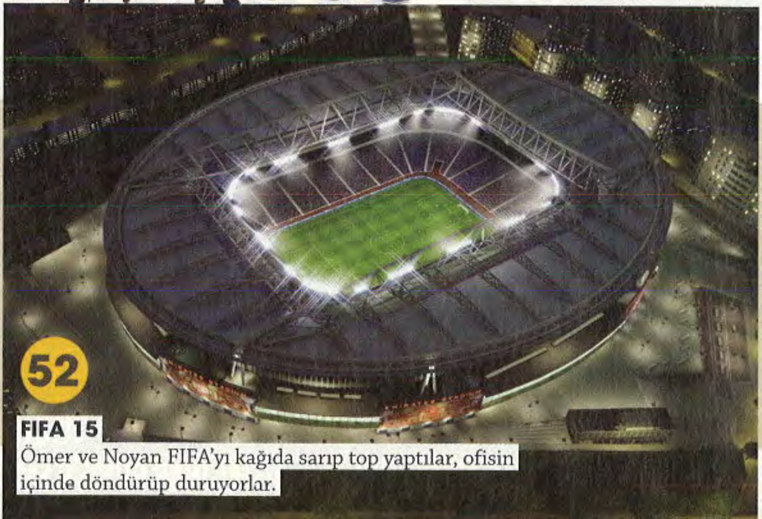


72 DEAD RISING 3: APOCALYPSE ED.
Güya Xbox One'a özeldi, güya başka yerde görmeyecektik! Olsun, iyi ki PC'ye de geldi.



66 METRO: REDUX
Eski iki oyunun yenilenmişlerini, tek yazıda, iki sayfada, tek dergide inceledik. Kafalar çok karışık.





52 FIFA 15
Ömer ve Noyan FIFA'yı kağıda sarıp top yaptılar, ofisin içinde döndürüp duruyorlar.

ER'DE BU AY

EKİM 2014



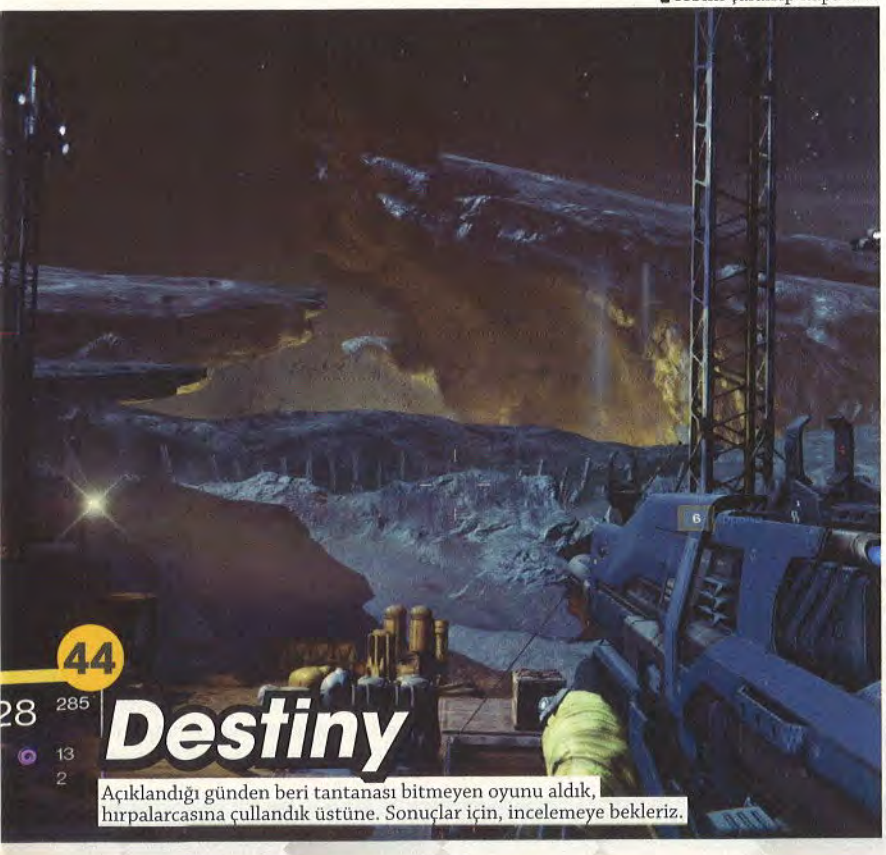
58 **THE SIMS 4**
Tüm ofisin burun kıvırdığı ama boş vakitlerinde gizli gizli kaçıp çoluk çocuk yaptığı dünyaya hoş geldiniz.



68 **THE VANISHING OF ETHAN CARTER**
"Kafamda deli sorular"mısrasını bu kadar güzel oyunlaştırabilirdiniz. Tebrikler.



120 **SON JETON: TOMB RAIDER**
Yine aklımıza düştü, Lara'nın cebini çaldırıp kapattık.



44 **Destiny**
Açıklandığı günden beri tantanası bitmeyen oyunu aldık, hırpalarcasına çullandık üstüne. Sonuçlar için, incelemeye bekleriz.

HOŞ GELDİNİZ...

Bizim pastaya bir mum daha!



C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Altı yıl ve 11 ay. Oyungezer'in ilk sayısından bugüne kadar geçen zamanı bu kadar kısaca özetlememi sağlayabildiği için takvim denen icada minnettarım. Bir yandan da teessüf ediyorum ama. Çünkü altı yıl 11 ay dediğin şey, sadece *dile* kolay. Yaşanan onca olayı, atlatılan onca badireyi, basılmış binlerce sayfayı üç dört kelimeyle özetleyiveriyorsun, biraz ayıp olmuyor mu takvim kardeş? Neyse, olsun, tarih bunları da yazacak nasılsa.

Derginin ilk yıllarında, yıl dönümüne denk düşen sayılarımızda mutlaka kendimizden bahsettiğimiz, biten yılın değerlendirmesini yaptığımız bir dosya konusu hazırlardık. Sonra ne oldu da bu gelenek kırıldı, hatırlamıyorum. Aslında bunun gibi pek çok şey var hatırlamadığım. Dergiye başladığımızdan beri kim bilir kaç bilgisayar, kaç sabit disk eskittiğimi düşünürsek kafamın içindeki kayıtların da kısmen silinmiş olmasına pek şaşırmıyorum artık. Ama dergiciliğin şöyle güzel bir tarafı var; hafızalarımızın backup dosyalarını aylık olarak çıkarıp sizinle paylaşıyoruz. Biz unutsak bile derginin bir kenarında kalıyor, bir okur mektubunda tekrar karşımıza çıkıyor, internette en olmadık anda bir yerlerden fırlayıp kendini hatırlatıyor bütün bir Oyungezer tarihi. O yüzden yolumuzu kaybetmiyoruz belki de. Bize eşlik ettiğiniz için teşekkürler. Eski yaşımızın son sayısına hoş geldiniz...



forum, email, twitter, facebook, youtube

Selam! OGZ

POSTACILIĞA FAZLA KAPTIRIP BASIN BÜLTENLERİNE BİLE CEVAP ATAN GENÇ EDİTÖRÜN HAZİN HİKÂYESİ...



Ayın Postacısı

Ali Sezgin

Kimileri onu oyunlara fısıldayan adam olarak çağırır. Soyadına Sönmez diyenler de vardır. Dünyanın en güzel dergisi Alizine Wonderland'in tartışmasız hakimi, dergide en düşük not ortalamasının sahibi, en çok tehdit mektubu alan yegane yazarımızdır kendisi. Ali, bu ay postaları devralıyor ve oyun oynayan bir Güzin Abla misali dertlerinize deva oluyor.





"ALİ OLMAK YA DA ALICE OLMAK, İŞTE BÜTÜN MESELE BU... DEĞİL ASLINDA, MESELE YOK."

YAYSANIZA BİRAZ?!

Merhaba Ali,
Merhaba dostum!

Adım Atıl. Boş vakitlerimde kendi çapımda küçük oyunlar geliştirmekle uğraşan bir bilgisayar mühendisiyim. Tek işimiz kodla boğuşmak değil tabii, oyun dünyasını da kendi çapımızda takip etmeye çalışıyoruz (Oyungezer'e büyük teşekkürler bu konuda).

Mailin beni çok mutlu etti Atıl. Mektupları cevaplamaya başlarken, en sevdiğim oyunun hangisi olduğunu veya Sony'yi mi yoksa Microsoft'u mu daha çok sevdiğimi, hiç olmadı oyun firmalarından kaç para aldığımızı soran bir mail bekliyordum. Ayrıca işin profesyonellerinin de ilgisini çektiğimizi görmek beni mutlu etti.

YouTube ve Twitch'te de epey vaktimiz geçiyor. Sorum da bu yönde olacak. Dergi ahalisinin -mümkün mertebe düzenli- oyun oynadıkları/inceledikleri YouTube/Twitch kanalları var mı, Sinan Abi'nin "İlk 10 Dakika" serüvenleri gibi? Hani, internet aleminde tonla oyun oynayan veya oyunlar hakkında fikirlerini söyleyen var. Sizin gibi profesyonel olarak bu işi yapanların, tabiri caiz ise "hands on" deneyimlerini görmek beni kesinlikle bağlardı. Oyun oynamak mutlaka vaktinizin önemli bir bölümünü teşkil ediyordur gerek yazarken, gerekse vakit geçirmek için oyun oynarken. Bu vakti sadece incelemelerde değil ekranda görsek? Mesela, bir oyunu ilk defa oynarken nelere dikkat edersiniz, hangi açıdan nasıl yorumlarsınız, bunları siz yayın yaparken canlı izlesek? Dadından yinmez.

Bu aslında benim uzunca bir süredir düşündüğüm ama ne yazık ki hayata geçiremediğim bir durum. Dergi olarak oynadığımız oyunlardan bazılarını arada yayınlayıp oynuyoruz lakin bu oyunları oynarken normal bir oyuncudan öte biraz da test eder gibi oynadığımız için izleyen oyuncuların çok zevk almayacaklarını düşündüm hep. Örneğin 10 dakika geçirilecek bir bölümde, aklımıza bir şey takılırsa saatlerce takıldığımız da oluyor. Oyuncuların ve potansiyel izleyicilerin bundan zevk alacağını pek sanmıyorum. Fena Dota oynamıyorum aslında. Belki ileride canlı yayın işine girişebilirim, belli olmaz :) (Ayrıca Oyungezer'in YouTube kanalında ilginizi çekebilecek Let's Play serilerimiz var. Bekleriz.)

Veya ofise yavru kedi alıp onu çekin. Lazerle oynatın falan. Onu da izlerim. Herkese kucak dolusu sevgiler saygılar!
Atıl Koçkar
Bizden de bolca kucak ve sevgi gelsin o zaman. Özünde bakarsak, kedi delirtmece de gayet bir oyun olabilir ama formata uyar mı bu konuda ciddi şüphelerim var.

KAÇIN SAHİBİ GELDİ

Merhaba Oyungezerler :)
Hepinizi çok sevdiğimi söylemek için yazıyorum bu satırı. Bi ara ofisinize gelip hepinize PES'te bi.... eee... yenmek istiyorum diyelim :) Sinan'ı da MK1'de :) Bak iki satır oldu :)
Sevgilerimle,
Emin "MegaEmin" Barış
Koskoca MegaEmin'i bu sayfalarda ağırlamak da varmış. Dükkân senin abi, arada gel bir iki çayımızı iç. Oyunları incele, PES'de MK'de ağzının payını verelim. Atari kolu kırma sanatımızı çok geliştirdik yokluğunda.

SOĞUKTAN DONANIM!

Merhaba Oyungezer camiası, nasılsınız iyi misiniz? Ekim kapıya dayandı, havalar soğudu, hastalıklar başladı mı? Bir oyuncu olarak hasta olmayı çocukluktan beri sevmişimdir. Üzerinizdeki tüm sorumluluklar belirli bir süreliğine ortadan kalkıyor ve

tüm günü oyun başında geçirebiliyorsunuz.

Merhaba Can Ali. Havalar soğuk ama keyiflerimiz iyi sayılır. Ne de olsa, oyun oynamak için en güzel bahanemiz kötü havalar. Bir de yazılması gereken incelemeler ve yetişmesi gereken tarihler var ama bunlar ayrı hikâye.

Bu ay yazma nedenim yeni eklenen bölümlerle ilgili ufak bir eleştiride bulunmak. Level zamanlarından beri oyun incelemeleriyle son sayfalar arasındaki kısım dergide en sevdiğim bölüm olmuştur. Şimdiyse hmmm deyip geçer oldum. Örneğin artık donanım incelemesi ortadan kalkmış resmen. Arada 1-2 multimedya ürünü görüyoruz, o kadar. Eskiden sayfalar süren donanım incelemeleri şimdi tek sayfada resim olarak veriliyor. Donanım soruları, donanım tavsiyeleri uçup gitmiş. Oyuncuların ilgisini çekecek bu gibi incelemelerin yerini oyunculuk dışı dosya konuları almış. Bu tür yazılar eskiden arada sırada yayınlandığı için ilgi çekici oluyordu, şimdiyse kendi adıma derginin kayıp sayfaları halini almış durumda. Belki genel olarak bilimkurgu, fütürizm, fantezi temalarından pek haz etmediğimdendir ama şahsen her ay bir uzay teknolojisi konusu okuyacağıma bugünün oyunculuğuna daha yakın şeyler görmek isterim. Benzer eleştirilere internette de rastlamıştım. Umarım zamanla eski bölümler geri gelmeye başlar.

Derginin ofis (ve İstanbul) dışından yazan az sayıdaki üyesinden biri olarak, bu soruna tam olarak yanıt veremem ama bu tarz sayfaların benim için öneminden bahsedebilirim sana. Oyungezer'in olmadığı o karanlık zamanlarda beni metal müzikten FRP'ye, animelerden bilimkurgu kitaplarına ve distopyalara kadar pek çok şeyle tanıştıran Gameshow ve Level gibi oyun dergileriydi. Eve gidip odasına kapanıp oyun oynayan değil, aksine düşünen, araştıran ve en önemlisi üreten "oyuncu" kimliğinde parmağımız olsun istiyoruz biz. Donanım konusundaki eleştirilerini de Serpil bu yazıları düzeltirken mutlaka görecektir. O konuda için rahat olsun. *(Gördüm, düşünüyorum şimdi :) -Serp.)*

Onun dışında herkese başarılar dilerim. Daha fazla Let's Play görmek istediğimizi de belirtmeden geçmeyelim tabii.

Can Ali Çetin

Bu aralar çok yayın ve video isteği geliyor. Diğer yazarları bilmem ama ben keyif için oynadığım oyunları yayınlamaya başlayabilirim ufaktan.



Nintendo tayfası son yemek olarak o mantarları yemeyecekti.

HEPİMİZ ALİ'YİZ!

Herkese merhabalar;
Ben Ali, 22 yaşında sıkı bir takipçinizim. İlk mesajımı yazmak Ekim ayı postacısı Ali Sezgin'e nasip oldu çok şükür.

Bu ay şansıma çok fazla Ali çıktı mail atan. Ali'leri kayırıyor değilim ama dikkat ederseniz mail atan Ali'lerin yazılarının tamamında bir özgüven, bir kalite havası var sanki.

Oyungezer dergisini bayağı uzun bir zamandır takip ediyorum. Dergilerden kule yapma kıvamına geldim gelecem, azcık kaldı.

Eski dergilerini kule yapmak yerine, üst üste yığarak "Dergi oyunları" temalı özel bir tahta yapman daha yerinde olacaktır. 50. yıl özel sayımızda bütün sayılarımızı alan değerli okurlarımıza "dergiden ev yapma şablonu" hediye etmek planlarımız arasında.

Şu Oyungezer dergisinin beni rahatlattığı kadar acaba başka bir şey rahatlatıyor mu? Elime biraz geç ulaştı bu ay D&R'den. Ama tövbeler olsun, sanki bu günler geçmiyor geldi. Ha bugün geldi, ha yarın gelecek derken en son kendimi D&R'nin müşteri hizmetlerinde buldum. Bayağı içimi döktüm müşteri hizmetlerindeki bayana "Yeter uleeennn! Dergimi istiyorum ben" diye. Onlar da "Tamam Ali Bey Oyungezer'i yarın kesinlikle gönderiyoruz" dediler ve nihayet bitirdim.

Dergi satan bayilere kızma aman, bunun nedeni biraz da benim haytalığım açıkçası. Son dönemde geciken yazılarım yüzünden geç çıktığımız günleri toplasak muhtemelen 1-2 sayı daha çıkardı ortaya.

Bir dergi bu kadar mı dolu dolu olur, bu kadar mı okuyucusuyla muhabbet ede ede yazılır. :) Hep Amerikan dizilerinde veya filmlerinde balkonda ellerinde kahve, kitap veya dergilerini almış okuyanlara heveslenmişimdir. Bulunduğum il Sivas olduğundan çok az yağış alan yerlerden biri. Aklıma koydum, dedim "Abi havalar yağmurlu, bu ay Oyungezer'imi kesin yağmurlu bir havada cool bir şekilde elimde kahvem, yağmurun damlaları cama vura vura huzurlu bir şekilde okuyacağım" :) Nitekim de öyle oldu. Dergide tam "The Last Of Us" incelemesine geldim, yağmur yağmaya başladı, elimde kahve ve keyifli bir şekilde okudum. 80'lerde Çocuk Olmak bölümüne geldiğimde annemin "Kooşşşş gızzzzz çamaşırları toplaaa!" diye ablama bağırmasıyla tabii bütün orijinal ortam mahvoldu :)

Benim en büyük zevklerimden biri de odur aslında. Dışarıda lapa lapa kar, çatur çutur (?) yağmur yağarken, kitabımı gazetemi okumak cam kenarında. Kendi yazılarım olunca hatalarımı bulup üzüldüğümden o kısımları atlıyorum ama.

Videolarda Bu Ay



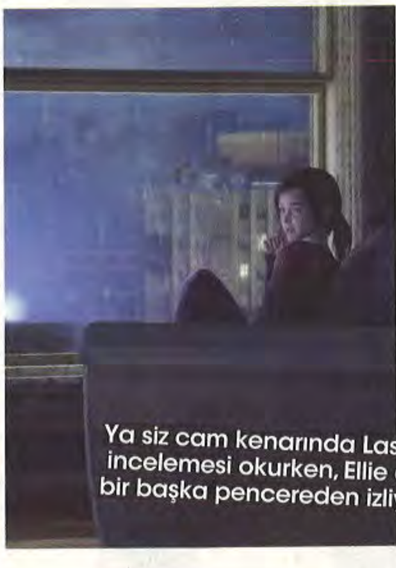
Her ne kadar oynamasam da League of Legends 2014 dünya şampiyonası finalleri için noldukça gaz bir video yayınladı. Oyuncuların birer yıldıza dönüşmesini hoş bir havada anlatıyor ama keşke şu "karanlık odada oyun oynayan" oyuncu tiplemesini aşabilselermiş. **http://youtu.be/fml_Ndrxy14**



Mount and Blade'in devam oyunu Bannerlords'un yapımcı günlüğü, özellikle mod yapımcılarını sevindirecek bolca yenilik içeriyor. **http://youtu.be/ob05sbziqjM**



Benim gibi yatıp kalkıp, yeni Avatar bölümlerini bekliyorsanız, şanslı gününüzdesiniz. Bu sezonda neler olacak? **http://youtu.be/NCEFMY4TWGw**



Ya siz cam kenarında Last of Us incelemesi okurken, Ellie de sizi bir başka pencereden izliyorsa?

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

O filmlere de çok kanmamak lazım dostum, zira eminim ki Audrey Hepburn'ün bile anne terliği yemişliği vardır. Sadece olayların en güzel yerlerini koyuyorlar filmlere :P

Benim için bayağı bir sancılı geçen KPSS döneminde bana ilaç oldunuz, bu kadar dolu dolu dergiyi bizlerle buluşturduğunuz için çok ama çok teşekkür ederim. Tek hayalimi de açıklıyorum. İşimi elime alıp evlendiğim zaman bu kadar güzel Oyungezer arşivimi kütüphaneme yerleştirmek. Gandalf, Yüzüklerin Efendisi'nde Sauron ve yüzük hakkında daha fazla bilgi sahibi olmak için bir kütüphaneye iniyor, orada hani bir kitap alıp üzerindeki tozu üflüyor ya. Eveeeeeeet! Çocuklarım da aynen böyle yapacak. Kütüphaneme girdiklerinde bir dergi arşivi görecekler ve ellerini bir sayıya atıp üzerindeki tozları üfleyip okuyacaklar. Offf ne hayal kurdum beee :)
O konuda çok ümitlenme bence. Biz torun torba sahibi olunca, evlatlarımız hologramlarla, nükleer bilgisayarlarla takılırken muhtemelen "Dede sen ne anlarsın yaaaa" tavırları alan dayaklık tipler olacaklar. Daha muhtemeli nükleer santrallerimiz sağ olsun, Fallout evrenini yerinde görme şansı bulurlar. Her halükarda daha havalı insanlar olarak bence biz kazanıyoruz.

Bildiğiniz kompozisyon gibi yazı yazdım ama okuyucunuz olarak duygularımı belirtmek istedim. İyi ki varsın OYUNGEZER.
Ali Özdeniz
İyi ki varsın sevgili Ali, sen ve senin gibi okurlarımız olmasaydı, kendi kendine konuşup yazan akıl hastaları olmaktan öteye geçemezdik sonuçta.



WOLFTEAM MAFYASI PEŞİMDE NE YAPMALIYIM?

Merhaba Ali Abi ve Oyungezer Ailesi, nasılsınız? Ben iyi sayılırım. Nihayet aklıma yazacak bir şeyler geldi. Uzatmadan yazacaklarıma geçiyim.
Merhaba dostum. Şahsen ben soru cevaplamaktansa laflamayı seviyorum, zira ben soru sorunca karşılık alma şansım pek olmuyor burada. Senin bu konuda daha şanslı olduğunu düşünerek cevaplara başlayayım o zaman.

Öncelikle abi, artık teknoloji çağındayız ve kendimizi geliştirmek zorundayız. Ancak, ben kendimi eksik hissediyorum. Kendimi donanım, yazılım, internet, güvenlik vb. konularda geliştirmek istiyorum. Önerebileceğiniz bir metot veya kaynak var mı?
Teknoloji çok çok geniş bir kavram ve yeni teknolojiler olabildiğine kullanıcı dostu olacak şekilde tasarlanıyor. Örneğin eline ilk kez tablet alıyor olsan da, kullanmaya başladığında çözmen çok da vaktini almıyor ya hani, onun gibi, elinin altında internet varken her şeyi, vakit ayırıp uğraştığın müddetçe çözebiliyorsun. Program yazmak, kendi oyunun yapmakla ilgileniyorsan genellikle el yordamıyla kendi seviyene en uygun rehberi kısa sürede bulup çıkarabiliyorsun internette. Sayısız kaynak var ve bunlardan hiçbiri "en doğru" olanı değil. Önemli olan kendine uygun olanı bulmak.

Abi, düzgün F2P oyun var mı? Yani, geçenlerde ünlü bir kanalın haberinde Wolfteam'den bahsediliyordu. Çocuğun birinin çarını istemişler, çocuk vermeyince tehdit etmişler ve videoya çekip yayınlamışlar. Yani, abi bütün F2P oyunları mı para üzerine kurulu olur? Ya da bir video izledim, adam bu tür F2P oyunlara "Uyuşturucu gibi bağımlılık yapıyor" diyor. Yani, neden böyle oyunlar yapıyorlar?
Oynaması bedava oyunların en büyük sorunu, oyuncu kitlesinin içine sızan fırsatçılar. Bu tarz oyunları oynarken art niyetli bireylere karşı, kişisel bilgilerini paranoya seviyesinde korumayı başarırsan çok da sorun yaşamazsın. Bunun haricinde oynadığım yegane F2P oyun Dota 2, onu da tavsiye eder miyim bilemedim. Tek başına öğrenmesi bile çok zaman alıyor çünkü.

Abi, son olarak: R9 200 2GB 250MB, FX 8320 (8CPU) 3.5GHz, Asus M5A97 LE R2.0 anakart ve 16GB RAM'lik sistemim var. Emir abi oradaysa, rica etsem sorabilir misiniz? Sistemim genel olarak nasıl? Wolfenstein: New Order, Dead Rising 3, Far Cry 4, AC: Unity gibi oyunları kaldırır mı? (Grafik pek önemli değil.)
Abi, bilgisayarımı kullandığım alan dar. Bu yüzden ısınıp kendini kapatıyor. Ben de çözümü PC'ye takılan minik vantilatörü kasaya doğrultmakta buldum. Ciddi anlamda işe yaradı, fakat ileriki zamanlarda sorun çıkarır mı? Kabloların erimesi gibi veya parçaların yanması gibi.
Dürüst olmak gerekirse donanım konusunda ofis içindeki en cahil insanlardan biri benim. Ekran kartından emin olmasam da, güzel bir sistemin var. En yüksek ayarlarda olmasa da çoğu oyunu sorunsuz oynayacağını düşünüyorum. Bence paranı 2015 sonu çıkacak teknolojilere saklayıp daha büyük bir güncelleme yapman senin için daha hayırlı olacaktır. Kasa konusuna gelirsek, duvarla kasanın arkası arasına 20-25 santimlik bir boşluk bırakman sorun yaşamaman için yeterli olur. Kasanın genelde yanlarından hava çıkışı olmaz, o konuda canını sıkma sakın.

Son olarak, fiziksel olarak aldığım (kutulu) oyunları kurup oynamaya başladığım zaman hata veriyor. Gerçi bir oyun denedim onda da hata verdi (RE: Operation Racon City)

OFİS ZİYARETİ REHBERİ

Oyungezer Ofisi, pek çok kurumsal firma ve derginin aksine ziyaretçi kabul etmektedir. Bu ziyaretleri iki taraf için de daha zevkli hale getirmek için yıllardır yaptığım gözlemleri ve tuttuğum notları derleyip küçük bir rehber hazırladım. Siz de, günün birinde ofisi ziyaret etmek istiyorsanız bu rehberi kullanabilirsiniz.

EKLER
Ekler derken derginin verdiği eklerden veya posterlerden bahsetmiyorum. Henüz bilmeseniz de bütün oyun dergisi editörleri eklerle beslenir. Ofise götüreceğiniz biraz ekler, çenemizi açacak, yüzlerimizi güldürecektir.

KAYBET
Ofiste dönemsel olarak düzenlenen dövüş oyunları turnuvalarında ziyaretçi okurlarımızın bizleri yenmesi kesinlikle hoş karşılanmaz. Street Fighter tanrısı da olsanız, karşınızda Sinan varsa biraz ağırdan alacaksınız. Sevdiğiniz yazarın hayallerini yıkıp gününü berbat etmek istemezsiniz, öyle değil mi?

NE OLACAK BU "X" İN HALİ?
Ofisimize yapabileceğiniz en büyük kötülük, "ne olacak bu bilmem nenin hali" temalı sorular sormak olacaktır. Hayata pembe gözlükler ardından bakan, optimist insanlarız biz. N'olur bize oyun sektörünün, derginin, gençliğin, ülkenin battığını söylemeyin.

SONUÇ
Artık ofisi ziyaret etmeye hazırsınız. Kapımız her zaman açık lakin işlerin çok yoğun olduğu ay sonlarında gelirseniz, yorgunluktan yüzümüz pek gülüyor olmaz ve ilgimiz de minimal düzeyde olur. Şaka bir yana, Street Fighter'da bizi yenmezseniz seviniriz :)



Ofis ziyaretlerinde sistematik olarak Street Fighter maçlarını kaybeden Ali böylece editörlüğü kaptı.

> "NOSTALJİ DAMARINIZ MI KABARDI? SİSTEM ÖZELLİKLERİNİZİ SIRALADIĞINIZ BİR 'BENDE ÇALIŞIR MI' MAİLİ YAZIN"

> OGZ EDİTÖRLERİNİN ORTAK NOKTASI, TÜM OYUN KONSOLLARINI VE KAHVE MAKİNASINI KULLANMAYI BİLMESİDİR

ama başka oyunlarda hata verir diye korkuyorum. Bunun kaynağını bulabilir miyim? Ayrıca bunun çözümü var mı?
RE: Operation Racoon City'de sorun yaşama sebebin, oyunun Games for Windows Live kullanması ve bu servisin artık çalışmaması. Normalde kimsenin mağdur olmaması adına dağıtımcı firmanın bu oyunu raflardan çekmesi gerekir ama ben de birkaç yerde bu tarz sorunlu oyunları gördüm son zamanda.

Sorularım bu kadar.:) Ali Abi lütfen, en azından donanım sorularıma cevap verirseniz sevinirim. Çünkü 3-4 yıldır keyif alarak oyun oynamayı bekliyorum.:) *Çağlar Yapıcı*
Söylediğim üzere Donanım konusunda çok bilgili değilim, Emir ekipten ayrıldığı için ona da soramadım. O yüzden umarım yardımcı olmuştur sınırlı bilgim. Daha güzel mektuplarda görüşmek üzere Çağlar!

OYUNGEZER İSMİNİN SIRRI

Selam OGZ. Adım İsmail. Çeyrek asırdır yaşıyorum ve bunun 4 yılına tanık oldun. Bana buraya yazmaya üşendiğim çok şey öğrettin, askerlik çağında goblin tarayan biri olarak yalnız olmadığımı hissettirdin. Ne kadar teşekkür etsem az olacağı için teşekkür de etmiyorum, zaten cümlenin başını da unuttum. İnternetten bulabileceğim basit bilgileri sormaktan ziyade seninle sohbet etmek için yazdım. Ali Abi sana da merhaba. Antalya'dan kahve makineniz de dahil hepinize saygılarımı sunuyorum.
Kahve makinemiz selamına karşılık vermeye çalıştı lakin ağzından çıkan tek şey kahve oldu. En azından bu sayede uyanık kalıp mektubunu cevaplayabiliyoruz.

Fiyatı 10 TL falan yapın, kendimi size haksızlık yapıyormuş gibi hissediyorum.
Bizim hakkımızı vermek istiyorsan, oyunları sadece tüketme ve onları olabildiğince sorgula. Senaryoların neden o şekilde anlatıldığını düşün, karakter etkileşimlerini araştır ve oyunların nasıl daha iyi olabileceğini merak et. Batmadığımız sürece maddiyatta o kadar gözümüz yok bizim.

Xbox One gibi oyun dışındaki konulara da ağırlık veriyorsunuz. Sorum basit.

Anket



>> @OYUNGEZER: HANGİ ASSASSIN'S CREED DÖNEMİ SİZİ DAHA ÇOK HEYECANLANDIRIYOR?

>> @OYUNGEZER: EN BÜYÜK HAYAL KIRIKLIĞI YAŞATAN OYUN HANGİSİYDİ?

Zelda: Skyward Sword. Twilight Princess'tan sonra rengârenk bir çocuk oyunu oynamak... :/ **@polyg0nline**

Efsane ilk oyundan sonra sıkıcı ikinci oyunla gelen Darksiders II. Çok beklemiştim ama canımı yaktıydı kendisi. **@mrtkarakaplan**

Kesinlikle Mario, çocukluğum başka başka kalelere giderek geçti. **@DownbeatRainbow**

>> @OYUNGEZER: HİÇ BEKLEMEDİĞİNİZ KADAR İYİ ÇIKAN VE ŞAŞIRTAN OYUN HANGİSİYDİ?

01 King's Field 2. önce alay ettim,sonra müptelası oldum. **@knighTeen_87**

02 Zen pinball. Çok sıradan bir pinball oyunu olacağını düşünüyordum ama 3B performansı gerçekten etkileyiciydi. **@Minikolog**

03 Tabii ki Hellgate London. İki elim yakanda olacak Bill Roper. **@eusekerci**

04 Tomb Raider. Yenisi iyi olmaz diyordum ama keyifle oynadım. **@sguler666**

05 Oni, hâlâ dövüş mekaniğinin yanına yaklaşabilen bir oyun yapılmadı. **@Felsefeci_Akil**

>> @OYUNGEZER: BU AY SONU OFİSTE DÖNEN TAHRİP GÜCÜ EN YÜKSEK KELİME OYUNU HANGİSİYDİ?

Legend of Korra için spot ararken Eren'den gelen "Haftanın Şıkları ve Büküşleri" cümlesi... **@pebblesinmymind**

Shadow of Mordor'a Ömer'in yaptığı "Mor Kapının Gölgesi" çevirisi... Ofisi kilitleyip çıktık. **@sarpkurkcu**

"Ethan Carter"la başlayan her cümlenin anlamsız gülüşmelerle sonlanması. Ethan demeyi birbirimize yasakladık sonunda. **@gizemsedef**

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

Bu kadar yazıyı nasıl yazıyorsunuz? Yazıyı yazarken siteye nasıl vakit ayırıyorsunuz? Hadi vakit ayırdınız, ne zaman oyun oynuyorsunuz?
Xbox One'a yaptığın ince hamleyi bütünüyle katılmasam da çok yaratıcı bulduğumu söyleyeyim. Ama dert değil, ben de sevmiyorum Xbox'ı :P Şaka bir yana işimiz bu olduğu için çalışma saatleri içinde oturup oyun oynuyoruz. Kimse de çıkıp bize niye oyun oynuyorsun demiyor. Hatta oyun oynamazsak azar yiyoruz. Böyle garip ortamlar buralar.

Oyungezer ismi nasıl ortaya çıktı? Goyun'un anlamı ne?
Öncelikle Serpil'e selamlar. Oyungezer benim Counter-Strike 0.7b zamanında kullandığım nick'imdi. Dergideki en önemli şahıs ben olduğum için, derginin ismini benim adıma yapmanın en uygunu olacağına karar verdik. Goyun'sa dergiye yazılan yazıları "goyun gitsin" politikasının bir ürünü. Şaka bir yana Oyungezer Serpil'in eski köşesinin adıydı, gelen bir öneri üzerine sıradışı ve ilgi çekici bir isim olacağını düşündük. Goyun'sa Goyun, nereden geldiği tam belli değil :P

Dergi kapağı biraz göz yorucu. Her yerden yazı fırlaması pek iyi durmuyor. Yazıları da yazmak zorundasınız ama alternatif kapağı derginin arka kapağına yapsanız fena olmazdı. Yani derginin ön kapağında görsel, arka kapağında farklı bir görsel ve yazılar? Reklamı da ikinci sayfaya artık. Yani sadece öneri.
Bu bir grafik tasarımcı olarak beni de ilgilendiren bir konu aslında. Boş kapak özünde hoş dursa da, Excel'deki satış rakamları tablosunda o kadar da güzel durmuyor. Yazıların dağılımının ve bunun bilgilendirici olduğu kadar göz yormamasının yolu bir yandan da tasarımcıların elinde. Geçtiğimiz ayın Witcher kapağı bu konuda çok başarılıydı bence.

Eski sayılarınızı internet üzerinden PDF olarak da satsanız olmaz mı? Bilgisayara indirip okuyabilsek. Evde yer kalmadı da :(
Eski sayıların PDF olması korsan seçeneğini de beraberinde getiriyor. İlk sayılarımızdan birini PDF olarak yayınlamıştık, uyanıklar hemen güncel sayılarımızı da PDF'ye çevirmeye başlamıştı. O yüzden en azından düzgün bir sistem bulana kadar o iş biraz zor gözüküyor.

Yakın zamanda bilgisayar almak istiyorum çünkü mevcut bilgisayarım GTA V'in gameplay videolarını bile çalıştırmaz. Yeni çıkan oyunları yüksek ayarlarda çalıştırabilmek için cüzdanı ne kadar açmak gerekiyor. 3000 yeter mi?



Ekran kartını, RAM'i boş verin. Koyun kasaya bir kedi. Sıkıldıkça izler, bütün sinirinizi üzerinizden atarsınız.

OYUNGEZER'LE İLGİLİ GERÇEK YALANLAR



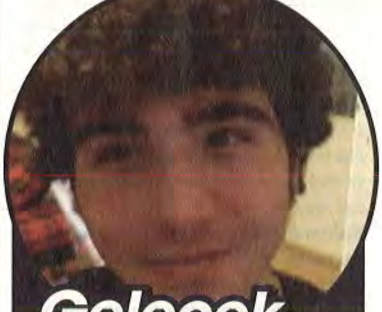
- Yetişkin bir Oyungezer dergisinin hazırlanması yalnızca üç gün sürmektedir. Ayın geriye kalan zamanı FIFA ve Mortal Kombat turnuvalarıyla geçmektedir.
- Dergiye gelen ama kullanılmayan hediye ekran kartları, fareler ve klavyeler ofisin kilerinde toz tutmak üzere saklanmaktadır.
- Oyun firmalarından inceleme notları için yapılan bağışların tamamıyla ofiste yenmek üzere ekler alınmaktadır.
- Ali Sezgin farklı isimlerle her ay toplam 9 oyun incelemektedir. Berkan Cesur, Serpil Ulutürk, Göker Nurbeyler ve Ali Sönmez hep Ali'nin takma isimleridir.
- Oyungezer dergisi geçtiğimiz yıl batmış, yerini ismini "Oyungezer"e çeviren Alizine Wonderland almıştır.

Bu arada toplama bilgisayarla uğraşmak istemiyorum.
3000 TL sağlam bir bilgisayar için yeterli bir rakam, lakin DDR4 ve yeni işlemci teknolojilerinin eli kulağındayken bence çok acele etme. Biraz (6 ay kadar) bekleyip çok daha iyi bilgisayarları uygun fiyata alabilirsin.

Geç oldu ben kalkayım. Boş zamanımda tekrar uğrarım. Türkiye oyun sektörünün (eğer öyle bir şey varsa) yok olmaması için, kendinize iyi bakın.
Biterken izliyordum: Alice in Wonderland
Hâlâ izliyorum: Alizine Wonderland
İsmail ACAR
Oyun oynadığınız her yer özünde Alizine Wonderland değil midir zaten? Daha güzel dergilerde görüşmek üzere İsmail.

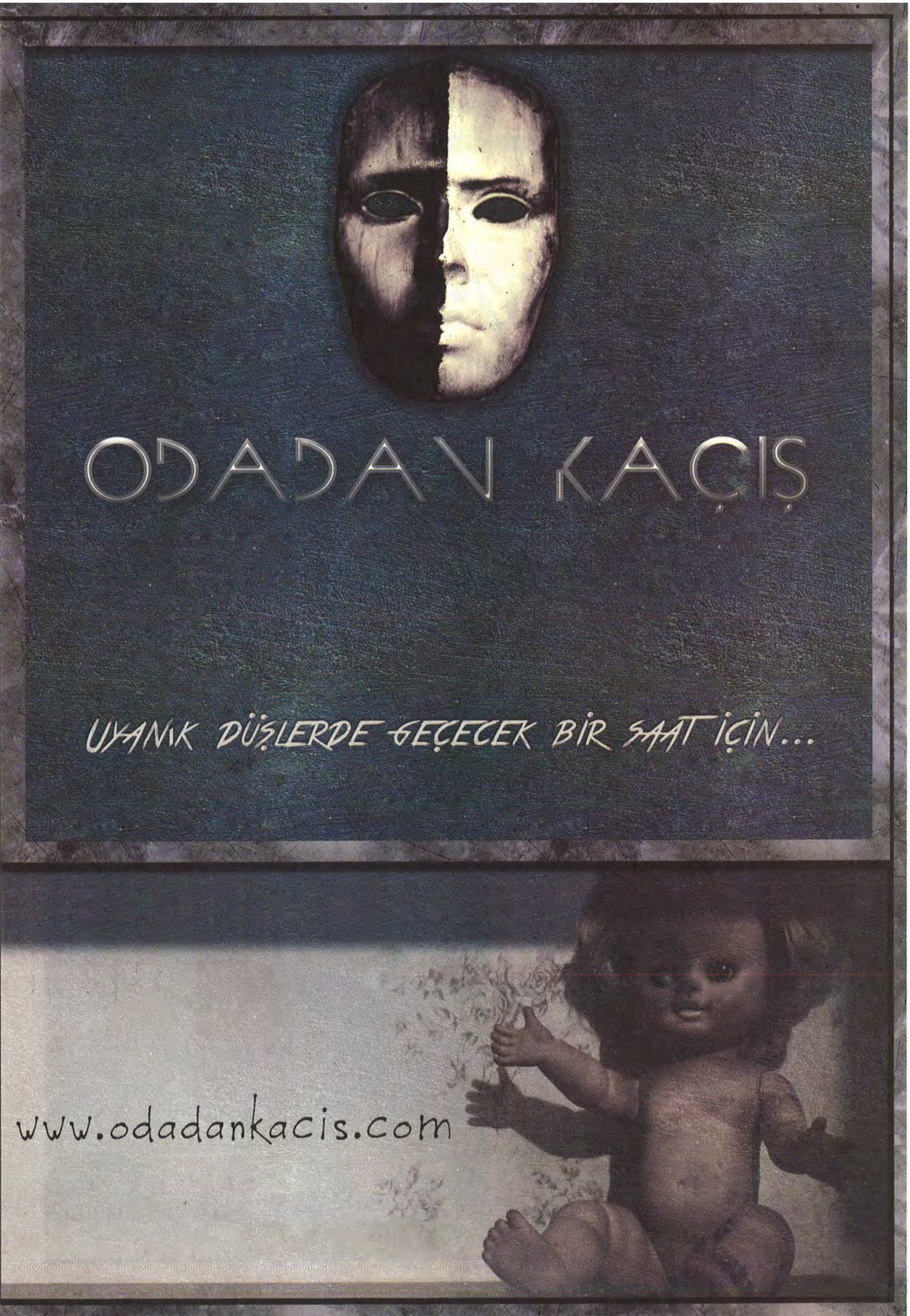
Oyun sektörü böyle bir şey işte. Bir gün sevdiğiniz oyunların yazıldığı dergiyi okurken, yıllar sonra aynı insanlarla bir başka oyun dergisinde mektupları cevaplıyorsunuz. Bunun gibi köşelerin benim gözümde yeri ve anlamı büyüktür. Eğer bir hatam olduysa affola ama paylaşmak istediğim çok önemli bir sosyal mesajım var burada. Arkadaşlar siz, siz olun sakın şu At-
Ali Sezgin

"YAN SAYFAYI GÖRÜYOR MUSUNUZ? O HALDE NEDEN HEMEN SİZ DE BİR İLAN HAZIRLAYIP YOLLAMIYORSUNUZ?"



Gelecek Ayın Postacısı

Resimle kaykayı, teknoloji bağımlılığıyla profesyonel antrenörlüğü aynı bünyede buluşturmayı bir şekilde başaran Erim'e geldi sıra. Önümüzdeki ay mektuplarınızı istediğiniz her yerden sorabilirsiniz, biliniz ki Erim hayatının bir döneminde muhakkak sizinle aynı sorunu yaşamış olacaktır.


ODADAN KAÇIŞ
UYANIK DÜŞLERDE GEÇECEK BİR SAAT İÇİN...
www.odadankacis.com



Hayalet Gemi

Erim Bilgin
erim@oyungezer.com.tr

Zoru Başarmak Üzerine

Az önce bir oyun oynuyordum. Yapay zekâlı düşmanlarımın birisi siperden kabak gibi çıkmış ateş ediyordu, kafasına sıktım, karttan kule gibi yıkıldı. Bir başkası yakınıma girmeye cüret etti, yakın dövüş tuşuna dokunmamla bıçağı yemesi bir oldu. Savaş alanında ben, süper mega elit bir birliğin, süper mega elit askeriydim. İnsanoğlunun ayakta duran son umudu, taramalı tüfeklerin Mozart'ı, vatan kurtaran aslan, BEN!

Bu özgüvenle fırlayıp bir kapıdan içeri daldım ve ne olduğunu anlayamadan iyi konuşlanmış dört düşman tarafından İsveç peynirine döndürüldüm. Ölmüştüm. Bir sonraki denememde, oyun ekranın üzerinde bana durumla ilgili bir ipucu verip abilik yaptı. Tekrar öldüm. Oyun bana bakıp içini çektikten sonra kolunu omzuma atıp şu soruyu sordu: "Birader, zorluk seviyesini düşürmek ister misin? Yazık bak kendini harap ediyorsun, ne gerek var? Gel düşürelim bak."

> "HAYATI YAŞAMAYA DEĞER KILAN NEDİR?"

Zorluk seviyesini değiştirme seçeneği üzerinde uzunca düşündüm. Hayatta bizi zorlayan her engel bize bu seçeneği sunsa nasıl olurdu?

"Matematik sınavından zayıf aldınız. Zorluk seviyesini düşürmek ister misiniz?"

"Basketbolda berbatsınız. Zorluk seviyesini düşürmek ister misiniz?"

"Sevdiğiniz kız sizi reddetti. Zorluk seviyesini düşürmek ister misiniz?"

Neden sevmiyoruz zorlanmayı? Kendimizi beceriksiz hissettirdiği için mi? Yorgunluk getirdiği için mi? Başarabileceğimize inancımız olmadığından mı? Peki zoru sevmiyorsak, niye oyun oynuyoruz? Ortada hiçbir sebep yokken, neden kendimize savaşacak düşmanlar, yıkılacak komplolar, kurtarılacak krallıklar çıkarıyoruz, hiç lüzum yokken?

Asla unutmayacağım; 4 ya da 5 yaşındaydım. NES'de ilk Castlevania'yı oynuyordum. Oyun, ikinci oynayışınızda çok daha zorlaşıyordu ve ben ikinci kez oynuyordum. Dracula'ya kadar gelmiş ve yaşlı yarasayı haftalarca yenememiştim. Gecelere kadar savaşıyor, yüzlerce, binlerce kez ölüyor, sinirden ağlıyor, yüzümü tırnaklıyor, sonra gözyaşlarımı silip tekrar deniyordum. Geceleri, annemler uyanık olduğumu anlamasın diye parmak uçlarımda salona gidip televizyonu açıyor, sesi kapatıp yalnızca düğmelerin hiddetle dövülme tıkırtıları, sokaktan gelen uğursuz araba sesleri ve köpek havlamaları eşliğinde Dracula'yla savaşıyordum. Her hamlesini, her korkakça kaçışını, savaştığımız odadaki her lanetli tuğlayı ezbere hatırlıyorum. Oyunda şifre veya save fonksiyonları olmadığı, ama sınırsız devam hakkı olduğu için, oyunu bırakacağım zaman NES'i açık bırakır, televizyonu kapatırdım. Annem, ekranın karşısında geçirdiğim öfke nöbetlerini hâlâ gülerek hatırlıyor. Ben ise gülmüyorum. Çok acı çektim. Hiçbir zaman kazanamayacağım belliydi.

En son ne zaman bir oyun beni o kadar zorladı hatırlamıyorum. Belki büyüdüğüm ve daha iyi bir oyuncu olduğum için, belki artık oyunlar daha kolay olduğu için, belki ikisi birden. Ama bu özlediğim bir şey. Eğer oynadığınız oyunun konusu sizi post-apokaliptik şehir yıkıntılarında yiyecek ararken veya silahsız bir şekilde canavarlardan saklanırken resmediyorsa, öyle de hissettirmeli diye düşünüyorum. Yapımcılar artık tüm oyunları bir tür güç fantezisi olarak ele alıyor. Bazı oyunlarda "zor bölümleri otomatik olarak geç" seçeneği bile var. Ama bugün size hatırlatmak istediğim, zorluğun önemi. Çünkü zor bir yolu yürüdüğünüzde, sonrasında arkanıza yaslanıp hatırlayabileceğiniz bir hikâye dolusu umut, öfke, güzellik, gözyaşı, yenilgi ve zafer var.





Kör Saatçi

Faruk Furkan Akıncı
faruk@oyungezer.com.tr

Pencere

> *GECE YARISINDAN ÖNCE OKUMAYIN. MÜMKÜNSE BACH DOUBLE VIOLIN CONCERTO IN D MINOR AÇIK OLSUN.*

"Mevsimler değişiyor artık" diye homurdandı Ömer'in annesi dışarıda uğuldayan rüzgârın birbirine vurduğu ağaç dallarına bakıp. Bir yandan da mutfak lavabosunun başında, elindeki eski tencerenin tutmuş dibini temizlemeye çalışıyordu: "Baban yine söylenecek, pilavın dibini tutturdum diye." Akşam yaklaşmış, Ömer okuldan yeni dönmüştü. Annesi bu saatlerde her zaman mutfakta olurdu. Babasının işyeri şehrin yaklaşık 50-60 km kadar dışındaydı; o yüzden akşam yediden önce akşam yemeğine oturulmazdı. Bir sahil şehrinde oturdukları için sonbahar hep çok sert geçerdi: Ya bardaktan boşanırcasına bir yağmur ya da evlerin çatılarını uçuracak kadar kuvvetli fırtına. O akşamüzeri de bir istisna değildi. Zemin kattaki evlerini çok severdi Ömer. Odasında, apartmanın arka tarafındaki küçük bahçeye açılan bir penceresi vardı. Özellikle yağmur yağdığında toprağın kokusunu içine çekmek ona müthiş bir huzur verirdi. Hele bir de evde kavga varsa, yağmurun sesi içerinin sesini bastırmak için çok idealdi.

Annesi emektar tenceresiyle boğuşurken, Ömer okul kıyafetlerini çıkarmak için odasına geçti. Hafiften başlayan yağmuru dinlemek için penceresini araladı; rüzgârdan çarpmaması için de o sıralar okuduğu "Kayıp Dağcılar" adlı kitabıyla pencereyi sabitledi. Kendini yatağa atıp gözlerini kapadı. O günü çok da iyi geçmemişti. Aşık olduğu kızın yanında, kravat takmadığı için müdür yardımcısından dayak yemişti. Onu nasıl döveceğiyle, intikamını nasıl alacağıyla ilgili hayaller kurarken, yorgun bedeni kendini bir akşamüzeri uykusunun tatlı kollarına atıverdi. O sıralar uyuduğunda sürekli okuduğu kitapla ilgili kâbuslar görüyordu. İmgeler sürekli aynıydı, kar üzerine sıçrayan kan, bembeyaz olmuş sedir ağaçları ve altında koşturan çıplak insanlar. Kiminin gözleri oyuluyor, kiminin burnu kesiliyor, kiminin göğüs kafesi parçalanıyor. Tüm bu korkunç kareleri birbirinin peşi sıra görüyor ve her seferinde aninden uyanıyordu. Tatlı bir akşamüzeri uykusu yine aynı kâbusa ev sahipliği yapmaya başlamıştı. Kan, beyaz, ağaçlar, parçalanan insanlar... Fakat bu kez her zamanki gibi uyanamayacaktı.

Gözlerini açtı. Odasının ışığı sönmüştü ama uyuyakalmadan önce araladığı penceresi aynı şekilde duruyordu. Yağmur şiddetini artırmıştı. Odasının kapısındaki camdan içeri sızan koridor ışığı ayaklarının ucuna doğru vuruyordu. Ömer kıpırdayamadığını fark etti. Bağırmak istedi ama bağıramadı. Odanın içinde siyah kurdele şeritlerine benzeyen ve havada dolanan siluetler olduğunu fark etti. Tekrar bağırmak için zorladı kendini ama kıpırdayamadı. Sanki felç olmuşçasına parmağının ucunu dahi oynatamıyordu. Kaç saattir uyuduğunu bilmiyordu ama annesinin henüz "yemek hazır" demediğini düşündü.

İçeriden kavga sesleri geliyordu. Ömer'in annesiyle babası yine kavga ediyorlardı. Annesinin sesi aynıydı ama babasının sesi sanki ona ait değilmiş gibi çıkıyordu. O sırada annesinin sesi daha yakından gelmeye başladı fakat kadın cümle kurmuyor can havliyle çığlıklar atıyordu. Yağmur ve gök gürültüsüne karışan böğürtüler, Ömer'in kıpırdamak için verdiği mücadelesini daha da artırmasına sebep oldu ancak Ömer kendisinin henüz uykuda mı yoksa kötü bir kâbusun içinde mi olduğunu dahi anlayamıyordu. Böğürtüler ve çığlıklar yaklaştıkça, odasının camından içeri gölgelerin yansıdığını gördü. O sırada odanın içindeki siluetler tavana doğru yükselip kayboldular. Odanın camından yansıyan gölgeleri ayırt etmeye çalıştıkça birinin annesine, diğerinin de babasına ait olduğunu fark etti. Çığlıklar ve gölgeler odanın kapısına kadar geldi ve aniden kesildi.

Kapının altındaki boşluktan içeriye ağır ağır şekilsiz bir şeylerin girdiğini fark etti Ömer. Tuhaf bir yaratık kapının altındaki alçak boşluktan zorlanarak kendini içeriye doğru ittiriyordu. Köpeğe benzeyen yaratığın bir ucunda annesinin, diğer ucundaysa babasının başının olduğunu fark etti. Yaratık bir yengeci andırır şekilde yan yürüyerek, Ömer'in başucuna kadar geldi ve tuhaf sesler çıkararak ağır hareketlerle yatağın üzerine çıktı. Ömer yaratığın, boynunu ve göğsünü kemirmeye başladığını hissetti fakat halen kıpırdayamıyordu.

Yaratık Ömer'in cansız bedeninin içine girip saklandı ve garip sesler çıkarmaya devam etti.



PORTAL

Fuarların duruldugu bir dönemde rahat rahat sözünü etmeye vakit bulamadığımız oyunları kazdık sağdan soldan. Yenilik özledik biz de.

SON DAKİKA!

League of Legends'ın Almanya'daki Wildcard Finali'nden galip şekilde Dünya Şampiyonası'na adım atan **Dark Passage.ByNoGame** büyük bir başarı göstermiş oldu. Ne yazık ki ilerleyen süreçte yaptıkları beş maçta herhangi bir galibiyet elde edemeyip elendiler. Sonuçta çok güçlü rakipleri vardı ve hayatlarındaki ikinci şampiyona deneyimiydi.

Ama DP'de bu noktadan sonra ilginç bir çalkantı yaşandı. Ekibin üst koridor oyuncusu **Asım "fabFabulous" Karakaya** ve Nişancı **Anıl "Holyphoenix" Işık**, takımdan ayrıldıklarını açıkladılar. fabFabulous, daha önce parçası olduğu HWA takımına ormancı rolüyle geçerken Holyphoenix'in gelecek planları ilk etapta net değildi. Ama **Onur "Lethilion" Aksu**'nun kanatları altında nişancı rolüne devam etme kararı açıklanan Holyphoenix de hayranlarını bilgisiz bırakmamış oldu.

Lethilion'un yeni takımının adı **Aces Full Esports Club** ve ekipte **Thaldrin** (üst koridor), **Reosta** (Orta koridor), **Holyphoenix** (Nişancı), **Lethilion** (Destek) ve **Sidiouss** (Koç / Yedek) bulunmakta.

Bu gelişmelerin hem DP'yi, hem de *League of Legends* ligindeki diğer takımları nasıl etkileyeceğini herkes merak ediyor. Kimisi ciddi endişelerle, kimisi de patlamış mısırını hazırlayarak.





OCULUS BOŞ DURMUYOR: CRESCENT BAY

Arada sırada VR konusu buraya yansıyor. Normalde DATA'nın yazarları kapıp dururken bu sefer ben cengaver gibi atladım ortaya ve *"Ben bahsediceeeeem!"* dedim. Dediğim oldu, **Oculus**'un yeni prototipi **Crescent Bay**'i Portal'a misafir etmeyi başardım.

Yakın zamanda DK 2'yi almış olanlar mahzun bir şekilde boyunlarını bükmesinler, Crescent Bay (Antarktika'da bir körfezden alıyor ismini) piyasaya sunulacak bir Development Kit değil. Oculus'un **Oculus Connect** adlı etkinliğinde gösterdiği bir prototip sadece. Ama DK 2'ye göre ciddi değişiklikler içeriyor.

Bir kere, Crescent Bay dahili ses desteğiyle geliyor. Yani işin ses kısmı dışarıya bırakılmıyor, donanımın (ve dolayısıyla deneyimin) ayrılmaz bir parçası haline gelmiş. Bunun yanında cihazın ön kısmı gibi arkasındaki bölgede de takip edilmesini sağlayan pullardan var. Bu şekilde 360 derece olarak sistem nerede olduğunuzu anlayabiliyor. DK 2'de sırtınızı monitöre dönemiyordunuz mesela.

Görüntü teknolojisi ya da genel donanım konusunda teknik detayları dışarıya sunmayan ekip, öncekilere göre fark edilir oranda hafif bir model yapmayı başarmış. Üstelik nasıl ki DK 2 görüntü kalitesinde ciddi bir adım sayıldıysa, Crescent Bay de DK 2 ile arayı bir o kadar açıyor. Hâlâ *ortam* değil *ekran* hissi veren o minik ampuller görülüyormuş tabii ama genel kanı kalitenin ciddi şekilde geliştiği yönünde.

Crescent Bay ile ekibin sıfırdan hazırladığı ve kullanıcının kontrolden çok seyir aşamasında olduğu bir sunum serisi oluşturulmuş: *Crescent Bay Experiences*. AAA oyunlarla gösterilmek yerine bir deneyim cihazı olarak değerlendirildiğini düşünebilirsiniz. Zaten Crescent Bay'in iyi yaptığı söylenen şey de bu deneyim kavramıyla alakalı. Deneyen insanların gerçekten "orada" olduklarını hissettikleri sık sık söyleniyor. Şu ünlü "immersion" kelimesi (dış dünyadan tamamen soyutlanıp olaya odaklanma yani), ilk kez yerini buluyor gibi. Ama tabii girilen ortamın halen bir teknoloji demosu olduğu, bunun o çok beklediğiniz AAA oyuna ancak bir yere kadar referans sayılabileceği unutulmamalı.

Böyle ciğere bakan kediye dönüşmemizin sebebi, Oculus Connect dışında Crescent Bay'in bir yerlerde gösterilme planı olmaması. Yani bu ürün satılmayacağı gibi yakın zamanda bir yerlerde daha boy göstermeyecekmiş. Her ne kadar süperstarı Crescent Bay olsa da, etkinlikte başka şeyler de konuşuldu. Tam yayını ve Carmack'ın konuşmasını Twitch kanalında eski yayınlardan izleyebilirsiniz (tinyurl.com/ogz-connect). -**Sarp**



THE LONG DARK

TEKNOLOJİK GELİŞİM PARMAKLARIN ARASINDAN KAYIP GİTTİĞİNDE

Oyungezer Online'da ufak bir arama yapıp ilk kez *The Long Dark*'tan ne zaman söz ettiğimizi hatırlamaya çalıştım bu ay. 7 Ekim 2013'te bir haber yapmış, *"İlginç Bir Hayata Kalma Oyunu"* diye **Kickstarter** kampanyasından bahsetmişim. Ya sonra? Sessizlik. Online yayıncılıkla ilgili en büyük dertlerden biri de bu herhalde: Gözümüzün önündeki oyunlar o kadar hızlı değişiyor, günlük haberlerle ajandamız o kadar çabuk sıfırlanıyor ki...

Ama *The Long Dark* tekrar anılmayı hak ediyor, çünkü Kickstarter'da muazzam olmayan bir başarı elde ettikten sonra da yoluna devam edip kendisini bayağı toparlamış durumda. Teknolojinin sırtımızı sıvazladığı, her tökezledigimizde özgüvenimizi tekrar toparlayıp telefon bildirimi olarak önümüze sunduğu bir hayatta bu imtiyazların elinizden çekilip alındığını düşünün. Elektrik bir daha gelmeyecek, her gece üstünüzü gökyüzündeki yıldızlar örtecek, Aurora ışıkları sizi terk etmeyecek. Çünkü uçağı mistik bir jeolojik olay sonucunda düşen pilot Will Mackenzie böyle bir dünyaya açıyor gözlerini. Ama bu güzelliğin ve huzurun önünde iki engel var. İlki, bu süreçte yalnız olması. İkincisi ise, kış yaklaşıyor (hayır, *Game of Thrones* tonuyla söylenmeyecek).

The Long Dark, içinde zombilerin ya da kontrolden çıkmış psikopatların kol gezdiği hayatta kalma deneyimlerinden değil. Burada da kötüler var elbet; ama onlar da ya normal insanlar ya da hayatta kalmaya çalışan hayvanlar. Oyunun merkezinde sıkı dövüş mekanikleri yok yani. *"Çıktığında uzunca bir süre Fallout 3 oynadım"* diyor yaratıcı yönetmen **Raphael van Lierop**, *"ufukta görünen her yere gidilebiliyordu, peki dövüşmeden böyle bir yerde gezilebilse nasıl olurdu sorusunu sordum ben de."*

The Long Dark'ın asıl düşmanları susuzluk, hipotermi, enfeksiyon, açlık, kırıklar. O nedenle sadece elinizdeki kaynakları verimli kullanmanız değil, bedeninizi de tıpkı bir kaynak gibi idareli kullanmanız gerekiyor. Dışarısı kaç derece? Gördüğünüz noktaya gidene kadar donar mısınız? Elinizdeki su bu sıcaklıkta sıvı olarak kalabilir mi? Bunların hepsi oyun içinde birer faktör.

Yalnızsınız dedim ama bu dünyada size eşlik edecek başka insanlar bulma ihtimaliniz de var. Koskoca gezegende hayatta kalmış ve başkasının kanına susamamış tek insan siz olamazsınız herhalde. Bu kısım ise oyunun anlatımıyla ilişkili. Yani *The Long Dark* sizi yalnızlığın ve karanlığın ortasına atıp giden bir oyun değil. Etrafı gezip araştırmanın elzem olduğu, bu esnada güzel görsellere dalıp hayatınızı tehlikeye atabileceğiniz ama buna değecekmiş gibi gözüken bir macera. Eylül sonunda Erken Erişim'e çıkmış olacak oyun. Ama asıl endamını Ekim'de görmeyi umuyoruz.- **Sarp**



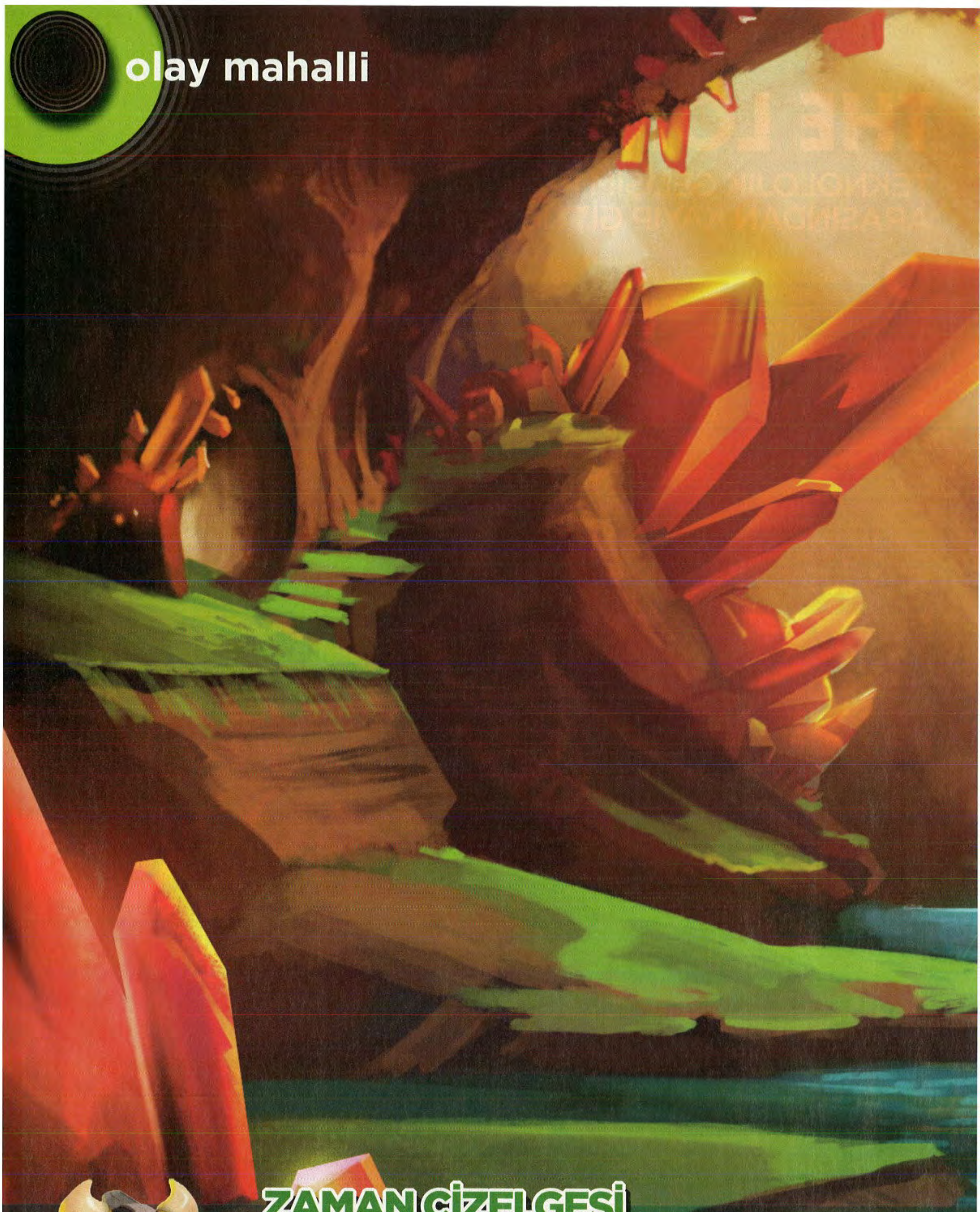




KISIM KISIM ANLAT BANA

The Long Dark her ne kadar açık dünya bir oyun olsa da, aslında içeriği bölümlere ayrılmış durumda. Kendisini bir televizyon dizisinin yapısına benzeten oyun, sunduğu geniş yaşam alanını odaklanmış bölgeler ve oraları zenginleştiren karakterlerle şekillendirmeyi planlıyor. Bunun bütün haritalarla nasıl iç içe geçeceği ise merak konusu. Farklı şeyler deneyen oyunları ekstra bir seviyorum zaten.

Tür: Hayata Kalma **Yapım:** Hinterland **Dağıtım:** Steam **Çıkış Tarihi:** Ekim 2014



ZAMAN ÇİZELGESİ

"Cehennemin yolu iyi niyet taşlarıyla döşelidir" derler, her proje de iyi niyetlerle başlar.

NİSAN 2012
Yogscast ekibi, oyunun Kickstarter sayfasını açtı. Oyun kısa sürede 567,665 dolar topladı.

ARALIK 2012
Oyun, beklenen çıkış tarihinde hazır değildi. Ama normal karşılandı. Çıkış ertelendi.

MART 2013
Yogventures alpha sürümüne yeni ulaşmıştı. Hala kullanıcılara gösterilen bir şey yoktu.

AĞUSTOS 2013
İlk beta sürümü halka açıldı. Aynı zamanda ekip, finansal yetersizliklerden söz etmeye başladı.

OCAK 2014
Winterkewl oyunu güncellemeyi kesti. Kullanıcılardan gelen sorular aylarca yanıtsız kalacaktı.

TEMMUZ 2014
Winterkewl, kapanışını duyurdu. Proje Yogscast'e iade edildi. İki hafta sonra Yogscast projenin iptalini duyurdu.

YOGVENTURES: BİR KICKSTARTER HÜSRANI

TEMELSİZ ÜMİTLER VE HAYAL KIRIKLIĞI ÜZERİNE -ERİM BİLGİN

Sevgili okurlar, bu ay size artık maalesef duymaya alışık olduğumuz bir hikâyeyle geliyorum: Başarısız bir **Kickstarter** projesi. Bu defa durum her zamankinden daha karanlık görünüyor ve artık bazı dersler çıkarılmasının zamanı geldi diye düşünüyorum.

Popüler **YouTube** oyuncularından derlenmiş **Yogscast** adlı grubu biliyor olabilirsiniz. Sadece YouTube üzerinde bile 7 milyon takipçisi olan markanın sıkı bir hayran kitlesi var. Şahsen ben bu tür *Let's Play* kanallarına pek bayılmıyorum -özellikle de Yogscast'ı hiç sevemedim- ama seven çok ve Yogscast bu başarısına güvenerek 2012 yılında bir oyun projesi için kolları sıvadı.

Kickstarter üzerinden "açık dünyalı bir sandbox oyunu" olarak duyrulan *Yogventures*, 13.000'den fazla kişinin finansal desteğini alarak **567 bin dolar** civarında para toplamayı başardı. Fakat hadi tahmin edin ne oldu? Durun, açıklayayım: Yogscast'taki adamlar oyun yapımcısı değil. Yetenekleri olmadığını kendileri de Kickstarter sayfalarında söylemişlerdi zaten. Peki Yogscast o parayla ne yaptı? Oyunun yapımını **Winterkewl Games** adlı daha önce oyun yapmamış bir stüdyoya devretti. Nasıl yani? Bayağı, arkadaşlar.

Artık oyuncular olarak, büyük oyun fikirlerinin inanılmaz zor projelerin altından kalkabilmeyi gerektirdiğini anlamamız gerekiyor. *Yogventures*'ın destekçileri bunu anlayamamış gibi görünüyor, çünkü Nisan 2012'de duyrulan proje, oyunun devasa bir açık dünyada geçen, fizik motorlu, kendi karakterini yaratmalı, bildiğiniz *Skyrim* gibi bir şey olacağını iddia edip çıkış tarihi olarak da

Yalnız 2014'ün başında Winterkewl'dan ses seda kesildi. Oyuna güncellemeler gelmemeye başlayınca insanlar neler olduğunu sordular, fakat yanıt gelmedi. Ve beklenen Temmuz ayında gerçekleşti: Winterkewl, şirketi kapattıklarını ve projeyi Yogscast'e devrettiklerini açıkladı. Şirketin kurucusu **Kris Vale**, projeye kendi cebinden **250,000 dolar** para yatırdığını ve projeyi bitirmeye çalışırken evliliğinden *olduğunu* açıkladı. Ve acılar daha *yeni* başlıyordu...

İki hafta sonra, Yogscast ekibi, Kickstarter destekçilerine yazdığı bir mektupta, projenin iptal edildiğini açıkladı. Destekçilere "bir borçları olmadığını" söyleyen ekip, yine de destek olan herkese arkadaşlarının yaptığı "**TUG**" adlı bir oyun için ücretsiz kodlar dağıtacağını söyledi. Fakat Kickstarter'ın kurallarına göre, yapımcılar yasal olarak projenin söz verdiklerini gerçekleştirmek zorundaydı. Eğer gerçekleştiremezlerse parayı iade etmek zorundaydılar. Peki para neredeydi?

Winterkewl, paranın oyunun hangi aşamalarına ne kadar harcandığını gösteren bir liste yayınladı. Fakat **Kris Vale**'in açıklamalarına göre, proje üzerinde çalışması için tuttukları tasarımcılardan biri, 35,000 dolarlık ödemesini alıp projeye başladıktan iki hafta sonra, **LucasArts** ile bir kontrat imzalayınca projeden çekildi, parayı da geri vermedi.

Yogscast'den Lewis Brindley olaya kızıp paranın geri kalanını Winterkewl'dan geri istedi. Tartışmalar sonunda, Winterkewl paranın 150,000 dolarını Yogscast'e geri gönderdi, ama tek şartla:

NE YAZIK Kİ KICKSTARTER, TEMELLERİ GÜZEL NİYETLERLE ATILAN AMA DEVAMINI GETİRECEK İDARİ BECERİDEN YOKSUN PROJELERLERLE DOLUP TAŞTI

Aralık 2012'yi gösteriyordu. Deneyimsiz bir ekibin, bu kadar iddialı bir projenin altından, nasıl bu kadar kısa zamanda kalkabileceğini herkes merak etmişti doğal olarak.

Kalkamadılar. Özürlerle birlikte proje ertelendi ve ekip "paralarının bittiğini, ancak projeyi kendi ceplerinden finanse etmeye devam ettiklerini" iddia etti. Fakat 2013 Ağustos'unun sonunda ücretli bir beta sürümünü nihayet kullanıcılara sundular. Oyunculardan gelen yorumlara göre beta geliştiriliyor, işler yolunda gidiyor gibi görünüyordu.

O para yalnızca oyunun fiziksel hediyelerini göndermek için ve ekibe hâlâ bulunamayan bir ana programcı tutmak için kullanılacaktı.

Şu anki durum şöyle: Ortada bir oyun yok, kayıp bir yarım milyon dolar para var ve destekçiler ne yapacaklarını bilmiyor. Yogscast özür üstüne özür dileyerek durumu telafi etmeye çalışacağını iddia ediyor. Destekçilerden herhangi biri şu anda dava açma hakkına sahip. Kickstarter ya da genel olarak topluluk destekli projeler her zaman parlak başarı hikâyeleri üretmiyor demek ki.



KICKSTARTER PROJELERİNİN DOĞASI

Kickstarter ile ilgili bir şeyi netliğe kavuşturmamız gerekiyor millet: Bir projeye destek çıktığınız zaman risk alıyorsunuz. O projenin bitirileceği garanti değil. Bunu bilip, anlayıp, ona göre davranmak lazım. Çoğu insan hemfikir: Kickstarter, projelere yatırılan paraların nereye gittiği konusunda bir şeffaflık politikası uygulamaya başlamalı. Üzgünüm ama herkesin sandığının aksine Kickstarter bir tür bağış organizasyonu değil, acımasız bir özel şirket. Yatırım riskini alacaksanız, bunları bilerek almanızı tavsiye ederim.

HATALARIN KAYNAKLARI

Bütün bu kırılan, ufalanan hayaller hep aynı sebeplerden yıkılıyor. Yapımcılar yapabilecekleri şeylerin limitleri konusunda gerçekçi düşünmüyor, yeteneksiz ekiplerle çalışıyorlar, ekip ücretsiz veya çok düşük maaşlarla çalışınca zaman geçtikçe motivasyonları yok oluyor, ve üretim süresini gerçekte olacağından kısa tahmin ediyorlar. Kısacası sorunlar, proje sorumlularının, ele aldıkları işin zorluğu konusunda gerçekçi olmamalarından kaynaklanıyor. Bu da genelde deneyimsizlikten geliyor. Eğer tek başlarına devasa oyunlar yapmaya çalışmadan önce, oyun endüstrisinde biraz burun sürtselerdi, belki de konuyu biraz daha iyi kavrayacaklardı.

BAŞKA BİRKAÇ KÖTÜ SON

- 1.1 milyon dolarlık DVO *Your World*.
- 123,000 dolar topladıktan sonra başarısız olup, paraları geri ödemeye çalışan zavallı Erik Chevalier'in hayatını karartan masaüstü oyunu *The Doom That Came to Atlantic City*.
- Çok etkileyici bir demoyla dikkatleri ve paraları toplayıp, sonra sessizliğe gömülen 94,000 avroluk *Kung Fu Superstar*.
- Beklenenin iki katına yakın para toplamasına rağmen yavaş ve emin adımlarla ortalıktan kaybolan 170,000 dolarlık *Code Hero*.
- 25,000 dolarlık küçük hedefini aşan, fakat programcıların ekibi terk etmeye karar vermesi üzerine çöken, tur bazlı *Haunts: The Manse Macabre*.





VANE

DAĞLARIN ÖTESİNE KOŞABİLMEK İÇİN

Shadow of the Colossus, oyun dünyasının tabu isimleri arasında yerini aldı. PlayStation 2'ye özel olan bu klasik bizi topu topu 16 düşmanla karşılaştırmış ama kalbimizi dövüşlerinden çok hikâyesiyle dağlamayı başarmıştı. *Souls* serisinin saç baş yoldurtan sisteminin aksine, yıkmak için uğraştığımız her bir devin aslında birer bulmaca özelliği taşımasıyla da hâlâ hatırlanıyor oyun. Tabii tüm bunların açık, gezilebilir ve kocaman bir dünyada var olduğunu da iliştireyim. Atımız Agro'nun sırtına binip kılıcımıza vuran gün ışığı ile devlerin peşine de düşebilir, serbest bir şekilde at da koşturabilirdik.

Ama bu anıları itin şimdi bir kenara. *Shadow of the Colossus 2* gelmeyecek. **Team ICO**'nun üstünde çalıştığı *The Last Guardian* ise yedi koca yıldır yapım aşamasında. Boynunuzu büküp yenilgiyi kabul edebilirsiniz, size kalmış. Ama ekibin karakter ve geliştirme sanatçısı **Rui Guerreiro** boynunu bükmek yerine ipleri eline almaya karar verdi, Mart ayında Team ICO'yu bıraktı. Şimdi bir arkadaşıyla birlikte yeni bir projenin peşinden koşuyor. Üstelik bu proje, yıllardır özlemle aradığımız hisleri bize yaşatabilecek gibi görünüyor.

Vane, şimdilik kısacık bir tanıtım videosuyla kendisini gösterse bile buram buram *Shadow of the Colossus* atmosferi kokuyor. Cell-shade grafik teknolojisiyle yaratılan bu dünya da yine uçsuz bucaksız. *Vane*'in grafik dili, aslında ince detaylar yerine geniş fırça darbeleri atarak oyunun mekaniklerine daha fazla odaklanma süreciyle başlamış. Bu sürecin daha sonra bu dili doğurduğunu, böylelikle oyunun tonunu az çok belirlediğini söylüyorlar. Tabii şimdilik dil böyle olsa da ileride evrilebilir, daha keskin hatlara sahip olabilir. Sadece yıllarca çalışıp tonlarca element ürettikten sonra mekaniklerde bir hata yapma ihtimalini kabul edemiyorlar. Onun yerine süreci mekanikler üzerinden kurmak daha önemli ekip için.

İLGİLENEN VAR MI?

Friend & Foe, şimdilik kendi ayakları üzerinde duran bir firma. Herhangi bir platform anlaşmaları ya da yayıncının kanatlarının altına girme durumları yok. Ama bu konuda açık fikirliler. Tek dertleri yaratıcılık konusunda kontrolü elden bırakmamak. Yani özgürlüklerini kaybetmektense, para kaybetmeyi tercih edip Bosch'a göz kırpıyorlar. Hey gidinin eski reklamları... Arada bir bunlar da geliyor aklıma.

Friend & Foe ekibi, aslında hafifsıklet sayılmaz. Ekibin içinde daha önce *Bionic Commando*, *Killzone 2*, *Battlefield 3* gibi oyunlarda çalışan sanatçı ve tasarımcılar var. O nedenle işlerini *az çok* biliyorlar. *Vane*, yolun çok başlarında bir oyun olduğu için tam hatlarını çizmek konusunda da çekimserler. Ama özgürlüğün, serbestçe dolaşıp oyun dünyasını tecrübe etmenin oyunda baki kalacağının garantisini veriyorlar. Hatta ekipten **Ivar Dahlberg** *"Eğer birisini garip ve yeni bir dünyaya taşıyorsanız, gezmesi için gereken özgürlüğü vermelisiniz"* diyor. Ama bomboş bir dünyaya bırakmıyorlar bizleri. *"Bu dünyada etkileşime gireceğiniz çok şey olacak. Kafanıza göre gezebileceğiniz bir dünya var ama bir anlatım çizgisinde önünüzde açılacak bir hikâyesi de var."*

Friend & Foe, *Vane* ile kulağımıza tüm doğru sözleri fısıldıyor aslında. Bir 10 yıl öncesi olsa, buhar olup uçacak (vaporware) bir proje gözüyle bakardık *Vane*'e. Ama *No Man's Sky* gibi birçok başka iddialı bağımsız proje de sağlam adımlarla geliyor artık. *Vane* neden gelemesin? -**Sarp**

Tür: Açık dünya / bulmaca **Yapım:** Friend & Foe **Dağıtım:** Friend & Foe **Çıkış Tarihi:** 2015 olsa keşke





LEGEND OF KORRA

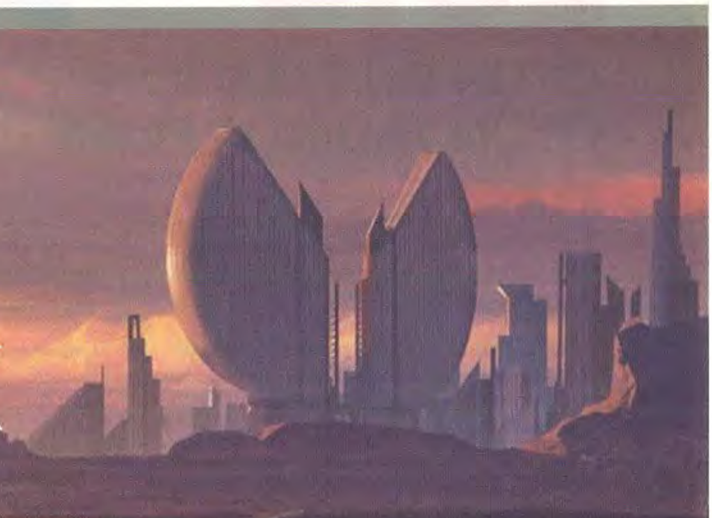
BÜKEMEDİĞİN SUYU İÇECEKSİN

Evet, aklınızdan geçeni tahmin edebiliyorum. Haklısınız, genelde bu tarz "yan ürün" oyunlar vasatın üstüne pek çıkamazlar. Ancak *Legend of Korra*'ya geldiğimizde, belki insanlık için küçük, ama ben ve benim gibiler için bir Metal Gear RAY kadar büyük olan detaya dikkatinizi çekmek istiyorum; yapımcı firma **Platinum Games**.

Yani oyundan bekleyebileceğimiz şey, devrimsel yenilikler, ultra sinematik bir tecrübe değil, eğlenceli oynanış mekanikleri ve refleksi keskin oyuncuları ödüllendiren bir savaş sistemi (ki yayınlanan videolarda gördüğümüz üzere bu son bahsettiğim nokta, Pro-Bending modunda kontra atak sistemiyle daha da ön plana çıkıyor). Videolarda gayet renkli ve zengin gözüken dövüş sahnelerinin yanı sıra çizgiselliği azaltan, Naga'nın sırtına binerek puan topladığımız bölümler de gözümüze çarpan şeylerden.

Oyun yüksek bütçeli bir AAA yapım olmadığı için çok uzun olmayacak (süresi 4 ila 6 saat), dijital olarak satışa sunulacak. Bir Platinum oyunundan bekleyebileceğiniz gibi ustalık gerektiren bir üst zorluk seviyesi, tek oynayışta alıp bitirmesi zor sayıda karakter geliştirmesi bulunduracak. Bu kısımla bağlantılı, ikinci ve üçüncü sezon arasında geçen bir de ufak senaryo kurulmuş; oyunun başında Korra'nın güçleri bir Chi-Bozucu tarafından elinden alınacak ve Korra oyun boyunca onları geri kazanacak. Yani *Legend of Korra* unutulmaz bir klasik olmasa bile büyük ihtimalle harcadığınız zamanın karşılığını veren, eğlenceli, çerezlik bir yapım olacak. **-Onur**

○ **Tür:** Platinum Games ○ **Yayıncı:** Activision ○ **Tür:** Aksiyon/Macera ○ **Çıkış Tarihi:** 21 Ekim
○ **Platform:** PC, PS3, PS4, X360, Xbox One



PROJECT BLUESTREAK

CLIFFYB. GERİ DÖNDÜ!

Testere silahını hayatımıza sokan, bununla **Locust** kafası ezmeyi bize mubah kılan adam geri döndü. Kendi deyimiyle eşinden "evde olduğu için laf yediği" için sahalara dönme vaktinin geldiğini hissetmiş **Cliff Bleszinski**. Uzunca bir süre Twitter'dan sinyallerini verdiği projesinin şimdilik bir kod adı var sadece: *Bluestreak*. Oyun takıma dayalı, arenada kapışılan, çevrimiçi bir shooter. Üstelik bugüne kadar görebildiğimiz el çizimlerine bakılırsa, yok olmaya yüz tutmuş bir medeniyetin göbeğinde geçiyor.

Bleszinski, net bir şekilde tribünlere oynuyor aslında. YouTube'daki videolara, "Nasıl koydum ama!"lara, "Şu bug'a baksana" ruhuna hitap eden bir dünya yaratma peşinde. Tema olarak *Titanfall*'un dikey haritalarını örnek gösteriyor. Tabii daha çıkmadı ama kendi deneyimlerinden *Advanced Warfare*'in de kendisine örnek teşkil edeceğini düşünebiliriz. Eski usul, siper arkasından korunarak adım adım düşman eritilen oyunlara artık çok yer olmadığına inanıyormuş CliffyB. Bizi takım çalışması ve kabile ruhu için Amerikan Futbolu dünyasına, silahlar ve yapabildikleri içinse District 9'a yönlendiriyor.

Blue Key, yani yapımcı firma yeni bir ekip. Ama bünyesinde Epic, Ubisoft ve Activision'dan tecrübeli insanlar yer alıyor. Ama Free2Play bir oyun yapımı söz konusu olduğunda oyunun kendisi kadar nasıl para kazanacağı da önemli hale geliyor tabii. Bleszinski, Pay2Win mevzusundan çok çekiniyor ve bunun olmayacağının altını çiziyor. Ona göre *League of Legends* ve *Warframe*, doğru yoldan giden örnekler. Dağıtımcı anlaşmasını yaptığı Nexon ile de bu yoldan gideceğinin sözünü veriyor. **-Sarp**

○ **Tür:** Aksiyon/ Arena Shooter ○ **Yapımcı:** Blue Key ○ **Yayıncı:** Nexon ○ **Çıkış Tarihi:** 2015 olabilir ○ **Platform:** PC



PAX PRIME 2014



OYUN DÜNYASI İÇİN OYUN TADINDA FUAR

Bu aralar mezuniyete yaklaşan mühendisler gibi fuar içinde kaldık. Nereye baksak, çıkacak oyunlarla ilgili haberler, videolar, paneller içeren fuarları görüyoruz. Bu ay bunlardan biri de **PAX Prime 2014** oldu.

PAX genelde oyun fuarlarının en ilgi çekeni olmaz, ama yine de önemlidir. En şok edici haberlerin, en merak edilen oyunların duyurulduğu yer değildir, ama kendi küçük anları da yok değildir ve dürüst olalım, hepimiz orada olmak isterdik. Bu yıl da **29 Ağustos – 1 Eylül** tarihleri arasında dolup taşan faaliyet, bütün günü hareket halinde geçirseniz bile her yanını görmeyi başaramayacağınız derecede içerik ve insan doluydu.

Elbette **E3** ve **Gamescom**'dan sonra bu yıl da PAX oyun dünyasının kalbinin ilk attığı yer olmadı, ama bu sıkıcı olduğu anlamına da gelmiyor. Yapımcılar, oyuncular ve basın dünyanın dört bir yanından toplanıp oyunlarla ilgili akla gelebilecek neredeyse her faaliyete katıldılar. PC'lerle dolu devasa salonlar, konsol odaları, devasa yastıklara çöküp mobil konsolları deneyebileceğiniz odalar, cosplay yarışmaları, konserler, elbette oyun tanıtımları, türlü konularda paneller, çıkacak oyunları test etme imkanı, yapımcılarla söyleşiler gibi ilginç aktivitelerle kaynayan fuar, her oyuncu için son derece ilginç ve eğlenceli bir deneyim oldu. Fuarın üç gününde de faaliyetler sabah 10 gibi başlayıp, akşam 11 civarlarına kadar sürdü.

Pax, genel olarak fuardan daha çok "parti" tadında geçen bir oluşum. Açıklamalar, reklam ve isimler yine dönüyor, fakat burada olay E3 kadar profesyonel değil, biraz daha eğlenceli bir ortam yaratmak üzerine kurulu. Etkinliğin organizatörleri, gelenlerin birbiriyle çok oyunculu platformlarda birlikte oyun oynamasını sağlamanın bin bir yolunu sağlamış durumdaydılar. Devasa PC ağlarında yüzlerce oyunculu savaşlardan tutun, masaüstü RYO'lara ve hatta Yu-Gi-Oh turnuvalarına kadar sayısız turnuva yapıldı.

Ve elbette medyaya yansıyan önemli olaylar da olmuyor değil PAX'da. Oyun endüstrisi hakkında tartışmalardan, Nintendo'nun yeni ürün duyurusuna kadar birçok olayda bolca flaş patladı, notlar alındı. Eh, o halde biz de geri kalmayalım, bakalım PAX Prime 2014 nelere ev sahipliği etmiş! **-Erim**



BİRAZ TARİH DERSİ

Nedir bu **PAX Prime**? **E3, Gamescom** gibi fuarların "küçük kardeşi" sayılabilecek PAX, aslında toplamına bakıldığında hiç de küçük sayılacak bir oluşum değil.

İlk olarak **2004** yılında **Penny Arcade** isimli internet çizgi serisinin yapımcıları **Jerry Holkins** ve **Mike Krahulik** tarafından düzenlenen **Penny Arcade eXpo**, oyun kültürüne ait her şeyin toplandığı, hiçbir oyuncu grubunun dışlanmayacağı, diğer büyük fuarlara kıyasla daha rahat ve yapımcılardan çok, oyunculara odaklanmış bir faaliyet olarak tasarlanmıştı.

Washington eyaletindeki ilk senesinde 3,300 kişinin katıldığı faaliyet, sonraki yıllarda büyüyerek 2006'da **19,000** kişiye, 2009'da ise **60,750** kişiye çıkmıştı. **2010** yılında ise faaliyet iki ayrı yerde düzenlenmeye başlandı. Birisi, Amerika'nın Doğu yakasında, **Boston**'da düzenlenen **PAX East** oldu. Asıl faaliyetin adı ise karışıklığa yer bırakmamak amacıyla **PAX Prime** olarak değiştirildi.

2011'de PAX Prime'dan önceki iki gün boyunca oyun yapımcılarına özel **PAX Dev** yapılmaya başlandı. Basının ve tüketicilerin giremediği faaliyete yalnızca 750 kişi alındı.

2013'te **PAX AUS ile Avustralya**'da da kurulmaya başlanan etkinlikler bütünü, bu sene de dört koluyla birden gerçekleşmeye devam ediyor, ve işler yeterince karışık değilmiş gibi, **2015** için **PAX South** ile **Texas** eyaletine de açılıyor. "E yeter be kardeşim!" diyesimiz de gelmiyor değil.

BU YIL KONUŞULANLAR



Oyun turnuvaları, partiler, konser ve toplu yemekler gibi sosyal faaliyetler haricinde, bu sene de PAX Prime çok sayıda önemli panele ev sahipliği yaptı.

En ilgi çeken panellerden biri, aynı zamanda Prime'ın ilk panellerindendi. "**Women Surviving and Thriving in Games Media**" adlı sunumlarıyla **Gamespot**'tan **Mary Kish** ve **Neha Tiwari**, **Polygon**'dan **Megan Farokhmanesh**, **IGN**'den **Naomi Kyle**, **Nerdist**'ten **Jessica Chobot** ve **Rev3Games**'den **Tara Long**'dan oluşan sağlam bir kadro gördük. Gün geçtikçe oyun dünyasında kadınların hem oyuncu, hem de yapımcı olarak artan rollerinin, endüstride nasıl değişimlere yol açtığından ve bu değişimlerle gelen tepkilerden bahsettiler. (http://tinyurl.com/ogzeki-pax-1)

Beni gerçek bir hazine bulmuş gibi sevindiren asıl sunum ise geçtiğimiz haftalarda duyurulan *Grim Fandango remake*'inin detaylarına inen, ve 1998 tarihli orijinal eserin yapım hikayesine de değinen sunum "**Grim Fandango: Bringing The Dead Back to Life**" oldu. Yapımcılar **Tim Schafer, Peter Chan, Peter McConnell, Matt Hansen** ve **Gio Corsi**'nin bu paneli tüm *Grim Fandango* hayranları için besleyici ve merak uyandırıcı olacaktır diye düşünüyorum. Ve eğer hâlâ *Grim Fandango* hayranı değilseniz, ne duruyorsunuz! Bu video yaklaşan *remake* için heyecanlanmaya başlamanız için harika bir fırsat! (http://tinyurl.com/ogzeki-pax-2)

En komik sunumlardan biri ise **Destructoid**'in oyunlardaki alışageldiğimiz saçmalıklar üzerine yaptığı "**Video Games Are Stupid: The Inherent Silliness of the Medium**" adlı panel oldu. Oyunlarda iki elma yiyerek mermi yaralarınızı bir saniyede iyileştirmek, incecik bir tişörtün içinde bazuka taşımak, şehrin yarısını katlettikten sonra 5 dakika içinde polisin sizi unutması gibi bazen farkına varmadığımız detaylardan dem vuran sunumda **Max Scoville, Bill Zoeker, Anthony Carboni, Adam Kovic** ve **Jack DeVries** tam geek muhabbeti döndürüyorlar. Kahvenizi kapıp, katılın derim (http://tinyurl.com/ogzeki-pax-3)

Gördüğüme en sevindiğim sunumlardan bir tanesi de, masaüstü oyunlara yeni başlayanlar veya arkadaşlarını başlatmak isteyenler için harika bir kaynak olduğunu düşündüğüm "**How to Love and Hate Tabletop Games**" adlı sunum oldu. Bunu masaüstü oyunlara gönül vermiş herkes anlayacak ve önemseyecektir diye düşünüyorum. Arkadaşlarınıza yeni oyununuzu sevdirmek, ve arkadaş grubunuz için doğru oyunu seçmek gerçek bir ustalık işidir, ve bu panelde konuşmacılar **Jon Bolding, Justin Achilli, Donna Prior, Luke Crane** ve **Christopher Badell** son derece iyi bir iş çıkarıyorlar. Masaüstünün tadı hiçbir şeye değişilmez. Kaçırmayın: (http://tinyurl.com/ogzeki-pax-4)

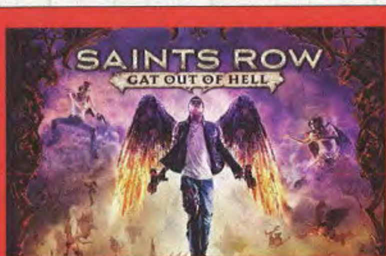


EN DİKKAT ÇEKENLER



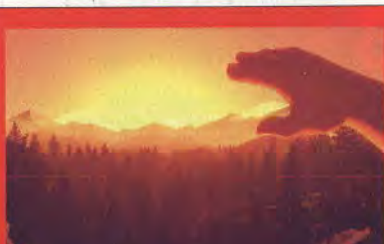
YENİ NİNTENDO 3DS

Nintendo'nun krallığını sürdüğü diyarda yeni adımlar attığını görmek beni her zaman mutlu eder. Adamlar taşınabilir oyun cihazları yapmakta usta, ne diyebilirim. İlk defa PAX Prime'da gün yüzüne çıkan yeni 3DS; daha güçlü bir CPU, ikinci bir analog çubuğu, yatay 3D efektleri ve yeni çift ekranlı internet kullanımı özellikleriyle dikkat çekiyor. Bunların hepsi de oyuncular tarafından çok talep edilen değişimlerdi, mutlulukla karşılandılar.



SAINTS ROW 4 GERİ GELİYOR

Bizi her sene yeni oyuna boğmak yerine, *Saints Row* serisi daha akıllıca bir yol seçip, 4. oyuna ek içerik getireceğini duyurdu. **Volition** ekibi, **Johnny Gat** olup cehennemde Şeytan'la savaşacağımız ek paket **Gat Out of Hell**, bir de hem ana oyun, hem de bu ek paket için kullanılabilecek mod yapma programları geleceğini açıkladı. Aynı zamanda *Saints Row 4*'ün *Saints Row IV: Re-Elected* adıyla yeni nesil konsollar için de geleceğini öğrendik.



FIREWATCH

Duyurulan yeni isimlerden biri de *Firewatch* adlı bir **Unity** oyunu oldu. Birinci kişi gözünden bir ormanda hayatta kalma mücadelesi verdiğimiz oyunda, yapımcı **Campo Santo Studios**, oyunun temeline "bireyler arasındaki iletişim" temasını koyduğunu söylüyor. Pek fazla şey göstermeyen bir oynanış videosu dışında şimdilik oyuna dair pek bir bilgi yok, fakat ilginç görselleriyle PAX'ın en akılda kalıcı duyurularından biri olmayı başarmış durumda. Merakla bekliyoruz kendisini.



GİRAY ÖZİL
gozil@blizzard.com
twitter.com/girayozil

OTOBÜS KATSAYISI

Sevgili günlük,

Bir tatile gitmek istiyorum, gidemiyorum. *"Bu aralar gitmesen olmaz mı"* diyorlar, *"malum, otobüs katsayın biraz yüksek"*. Açıklayayım hemen: **Blizzard**'da kullandığımız bir terim bu. Diyelim bir çalışan bir sabah otobüsün altında kaldı maazallah. Tabii ki üzüldük ettik ama dükkânı kapatıp gidecek değiliz, *"Show must go on"* malum. Sadece ve sadece o kişinin nasıl çalıştığını bildiği sistemler varsa, işlerin toparlanması uzun zaman alacaktır. Bu yüzden her sistemi en azından iki kişinin bilmesine gayret ederiz. Hani bir şehir efsanesine göre Coca Cola'nın formülünü bilen üç kişi hiçbir zaman aynı uçakta uçmazmış ya, o hesap bizimki de. Ünlü Türk yazılım mühendisi **Polat Alemdar**'ın dediği gibi, iki kişinin bildiği sır değildir ve tek kişinin bildiği ne kadar çok şey varsa, onun otobüs katsayısı da o kadar yüksek sayılır. Tabii otobüs işin şakası (!?), esas çekindiğimiz birisi işten ayrıldığında enkaz devralmak.

Maalesef büyük bir projeye kalkıştığınızda ister istemez otobüs katsayınız artıyor. Özellikle oyun çıkmadan önceki son düzlükte her şey o kadar hızlı gelişiyor ve herkes o kadar yoğun oluyor ki bilgileri paylaşamıyorsunuz. O yüzden benim şu an tatile gitmem bazı işlerin ciddi şekilde aksaması demek. Oyun çıktıktan sonra gideceğim yerlerin hayaliyle avunuyorum şimdilik. İlk hedefimiz Bolivya!

Son düzlük demişken, evet tam oradayız şimdi, yüzüyoruz yüzüyoruz kuyruğuna gelemiyoruz. *Warlords of Draenor* Kasım'da çıkıyor. Aksi gibi bir hafta öncesinde de Blizzcon var. Oyunun %90'ı bittikten sonra "kalan %90'ını" yapmaya başlıyorsunuz bu dönemde. Sürekli beklenmedik problemler, buglar, *"Aaa Çin'de oyuna iskelet koymak yasak mıymış"* tarzı panikler...

Oyun yapımının en keyifsiz dönemi bu yani. Ama bedava yemek var, o güzel diye düşünüyorsunuz başta. İki ayda aldığınız sekiz kilo aklınızı başınıza getiriyor. Her gün pizza, her gün hamburger. Bin ricayla ikna ettim geçen gün, salata getirttiler. O gün takım arkadaşlarım öyle bir ayaklandı ki, Braveheart'taki William Wallace ve yandaşları gelsin aklınıza, o derece. Sonraki gün pizzaya dönüş tabii, ondan sonra da hamburger... Kaderde göbek var, çaba boşuna.

Bütün günümü bug temizlemekle geçiriyorum dediğim gibi. Bir hata raporlama sistemimiz var, oyun çöktüğünde bize raporu geliyor. Ayrıca dileyen oyuncular o sırada neler yaptıklarını veya ek bilgileri yazabiliyor. Bunun amacı tabii ki bize yardımcı olmak teoride. Fakat tabii ki internette anonim olarak yazabildiğiniz her yerde olduğu gibi, burada da tarayıcılarımızda görmek istemediğimiz görüntüler var.

Çok nadir görülen ancak kritik bir bug'ı düzeltmeye çalışıyorum. Elimde oyunculardan gelen tek bir rapor... Ve yazan sadece şu: "Program yazmayı öğrenin xxx çocukları". Sevgi kelebeği bir oyuncumuz yani. Artık umursamamayı öğrendim böyle şeyleri ama bu sefer farklı çünkü bu kişinin yardımına ihtiyacım var.

Buluyoruz bir şekilde kendisini. "Liseli" beklerken otuz yaşında evli barklı bir adam çıkıyor. Konuşuyoruz biraz, gayet aklı başında makul bir insan. Yardımcı oluyor gayet içten bir şekilde, sorunu çözüyoruz. Peki merak ediyorum, nedir bu normal insana böyle bir mesaj yazdıran? Ya da Youtube videolarındaki yorumları yazan insanları da tanısam sever miyim?

Hayat donmuş durumda şimdilik, bütün işleri, eğlenceleri ve kararları oyunun çıkışının sonrasına atıyorum. Kararlar evet, büyük birkaç tanesi yolda. Zamanı gelince onları da konuşuruz. Çakma döner getirmişler bu akşam yemek olarak, şimdi ona ve bug'larıma dönüyorum.

KONSEPT ÇALIŞMASI //WARLORDS OF DRAENOR



MIGHTY NO. 9

MEGA MAN DEĞİL AMA MEGA MAN

Mega Man'i sevenler el kaldırsın. Çok sevenler iki el kaldırsın! Evet yazının geri kalanını burnumla yazmak durumundayım arkadaşlar, çünkü *Mega Man* çocukluğumun en heyecanlı serilerinden biriydi. Tasarımlarını, hikâyesini seven çok insan var ama benim için *MM* her zaman o reflekse bağlı, keskinlik gerektiren oynanışıyla favori bir seri oldu. 1987 yılındaki çıkışından, türettiği çeşitli manga ve TV serilerine, ve 2012'deki son oyununa kadar milyonlar tarafından sevildi ve **Capcom**'u hakkıyla yıldızlara taşıdı.

Fakat *Mighty No. 9*, bir *Mega Man* oyunu değil ve işte hikâyemiz de orada başlıyor. Serinin takipçileri, Capcom'un 2011 yılında *MM* serisini durduruşunu ve çıkması planlanan yeni oyunları iptal edişini hatırlayacaktır. *Mega Man*'in yaratıcısı **Keiji Inafune**, serinin her bir oyununda çalışmış ve 2010 yılının sonlarına doğru, doğru düzgün bir sebep vermeksizin 20 yılı aşkın süredir çalıştığı şirketi terk etmişti. Japon oyun endüstrisinin tekdüzeleştiğinden yakınan ve koşullar yüzünden bu kararı vermek zorunda kaldığını söyleyen Inafune, oyunların iptal edilmesini istemeyen yüzbinlerce hayranın imzaladığı kampanyalar sonrasında hâlâ Capcom'dan hayır cevabı alınca, işleri kendi eline almaya karar verdi.

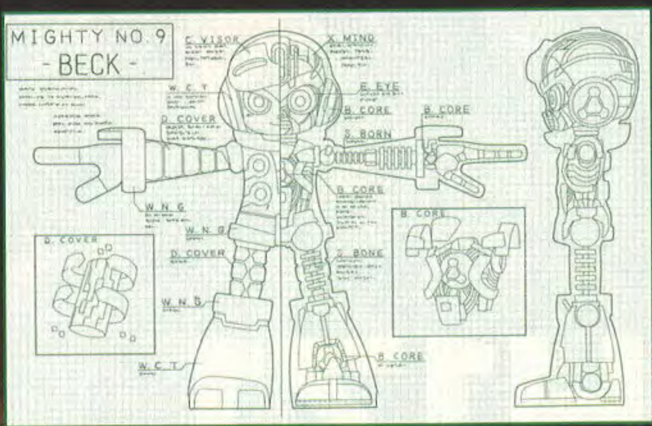
Yeni ekibi **Comcept** ile soluğu **Kickstarter**'da alan Inafune'nin projesi *Mighty No. 9*, kısa sürede 900,000 dolarlık hedefini kat kat aşarak bu yazıyı yazdığım sırada 3,845,000 dolar toplamayı başarmış durumda. İsmi dışında her anlamda tam bir *Mega Man* oyunu olan *No. 9*, klasik *MM* formülünü eğlenceli yapan her şeyi alıp üstüne bir de modern oyunların gereksinimlerini ekleyerek, dolu dolu, mirasına ve finansal desteğine yaraşır bir oyunla geliyor gibi görünüyor. Projenin yanına bir de televizyon programı ekleyeceklerini açıklayan ekip, geçtiğimiz ay utanmadan bir de **PayPal** üzerinden ikinci bir para toplama kampanyası başlattı!

Peki *No. 9* nasıl bir oyun olacak? Şu ana kadar gördüğümüz neredeyse her şey son derece olumlu arkadaşlar. Aynı klasik *Mega Man* formülündeki gibi, 2D bir platform oyununa bakıyoruz. Ana karakterlerimiz, **"Might Number"** *("Kudretli Numara")* adlı bir robot serisinden 9 numara **Beck** ve arkadaşı **Call**. Serideki diğer robotlara bir virüs bulaşıp robotların vahşileşmesi sonucunda ortalığın tozunu toplamak da Beck ve Call'a düşüyor. Aynı *Mega Man*'deki gibi, değişik temalı bölümlere girip bölümün sonunda o bölümün robotuyla savaşıyoruz. Robotları yendikçe güçleri bize geçiyor ve böylelikle gitgide çeşitlenen silahlarımızla ortalığı talan ediyoruz. Tam bildiğiniz eski, masum platform oyunu işte.

Şu ana kadar gördüğümüz silahlar arasında tipik bir Mega Man tarzı ışın silahı, bir tür buz, ateş ve su modu, bir kılıç ve bütün bunların "şarj edilmiş" versiyonları var. Bunlar dışında, karakterlerimiz "önceki" oyunlara göre daha fazla hareket özgürlüğüne sahip. Duvarlara tırmanıyor, çıkıntılara tutunuyor, eğilip emekliyor, hızla ileri doğru fırlıyor, sırtlarındaki jetpack'lerle kısa süreliğine uçabiliyorlar. Bunun yanı sıra, hasar almış rakiplerin üzerine fırlayarak, enerjilerini çalabildiğiniz bir hareket eklenmiş, ki Inafune özellikle bu hareketin oynanışı çok değiştirip hızlandıracağını söylüyor. Bütün bunlar bir araya gelince, oynanış sırasında ne kadar dikkat gerektiren panik anları yaşayacağımızı tahmin edebiliyorum. Elbette, aynı retro platform oyunlarında olduğu gibi, bu oyunda da meraklıları için daha da zor görevler bulunacak.

Şu anda oyun, tost makineniz hariç neredeyse her platform için duyurulmuş durumda: *Mighty No. 9*; PC, Mac, Linux, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Wii U, 3DS ve Vita için gelecek. Çıkış tarihi olarak **Nisan 2015**'i gösteren *No. 9*'un, hayal kırıklığına uğratma ihtimali son derece düşük. **-Erim**

Tür: 2B Platform **Yapım:** Comcept **Dağıtım:** Comcept
Çıkış Tarihi: Nisan 2015





PARAYLA AÇILAN KAPILAR

Projenin şimdiye kadar artan bütçesi sonucu eklediği bonus içerikler arasında, daha önceden planlanmayan "dişi" karakter Call başı çekiyor. Oyuna ruhsuz bir robot olarak başlayan Call, hikâye ilerledikçe insansılaşacakmış. Call dışında, bir sürü ek harita, yeni boss'lar, opsiyonel bir retro soundtrack, online özellikler, yeni zorluk seviyeleri, oyunun yapım belgeseli, PC dışındaki tüm platformlar ve henüz açıklanmamış bonus özellikler var. Hayranlarla bağlantıyı sıkı tutan yapımcılar, tasarım aşamaları boyunca sık sık anketler yapıp, bazı karakterlerin nasıl görünmesini istediklerine, mekân tasarımlarına vb. tercihlere dair bilgi toplayıp kararları bu sonuçlara göre vermişler.



H1Z1

EN SON NEREDE HAYATTA KALIYORDUK?

"Yemeyenin malını yerler" demişler. *DayZ*'nin bitmek bilmeyen alpha süreci, oyuncular tarafından sevilen bir tür olmasına rağmen başarılı zombi survival oyun sayısının çok az olması, türdeki eksikliklerin çok bariz bir şekilde herkes tarafından bilinmesi… Tüm bunlar, iddialı bir yapımcının açığı görüp doldurması için başlı başına sebepti. **Sony**'nin yaptığı atakla birlikte, *H1Z1*, türün en iyisi olmak için geliyor. Peki ama bizlere farklı veya yeni neler sunuyor? Buyurun, 10 maddede açıklayalım. -**Berkan**

H1Z1'in rakipleri karşısındaki en büyük avantajlarından biri **free-to-play** olması. Kısa zamanda PC için erken erişime açılacak oyun, geliştirilme esnasında oyunculardan canlı olarak geri bildirimler almayı hedefliyor. İşin içinde Sony varken oyunun PlayStation için çıkıp çıkmayacağını merak ediyorsanız, hak veriyorum. Ekip, odağın şimdilik PC olduğunu ama *H1Z1*'in elbet PS4'te de boy göstereceğini söylüyor.

Oyun tıpkı diğer Sony yapımları olan *Planetside 2* ve *Landmark* gibi **Forgelight** oyun motorunu kullanacak. *Planetside 2* oyuncuları bilir, bu oyun motoru, ortamda ne kadar ağır kargaşa olursa olsun, neredeyse bilgisayarı hiç kasmaz. Patlama efektleri sanki hiç işlem gücü kullanmıyormuşçasına canlı ve akıcı şekilde gerçekleşir. Türün diğer oyunlarının grafikleri çok da parlak değilken, bu da *H1Z1*'i bir diğer avantajı olarak sayılabilir. Güzel grafikli bir zombi oyununa hasret kaldık doğrusu!

Sony işleri oyuncu tabanıyla birlikte yürütmekte kararlı. **Reddit**'i aktif olarak kullanan yapımcı ekip, tüm öneri ve eleştirileri rutin olarak inceleyip cevaplıyor. Beğenirse de direkt olarak oyuna dâhil ediyor. *H1Z1*'in hikâyesini bile oyuncularla birlikte Reddit üzerinde oluşturan ekip, oyun yapım sürecinde eğlenceli ve sempatik bir yol izlemeyi seçmiş belli ki. Kim istediği özelliklerin oyunda bulunma ihtimalini desteklemez? Tebrikler Sony.

KISACA

- **Tür:** Açık dünya / Hayatta kalma
- **Yapım:** Sony Online Entertainment
- **Dağıtım:** Sony Online Entertainment
- **Platform:** PC, PS4
- **Çıkış Tarihi:** 2015 olması muhtemel



SONY, BİRDEN FAZLA OYUNUNDA AYNI MOTORU KULLANIYOR VE GENEL KANI BU İŞİ ÇOK İYİ ÇEVİRDİĞİ YÖNÜNDE.

Gelelim minik detaylara. Diğer oyunlardan gelip de zombie survival türünü *H1Z1*'de tekrar deneyimleyecek olan oyuncuların bazı sabit soruları var. Evet, oyunda kadın karakter açmak mümkün. Harita *Planetside 2*'nin haritasından daha büyük. Ve oyun rakiplerinden daha zor bir gidişata sahip olacak. Bunun altını özellikle çizen ekip, *H1Z1*'in "**hardcore**" oyuncu kitlesinin ilgisini çekeceğini söylüyor.

Baş tasarımcı **Jimmy Whisenhunt**'ın MMO Bomb'a verdiği röportaja göre, *H1Z1* için özel sunucular kiralanabilecek. Böylelikle tıpkı *Battlefield*'daki gibi özel kurallar ve hatta modlarla dilediğimiz *H1Z1* deneyimini yaşayabileceğiz. Sony'nin yüzlerce oyuncuyu aynı sunucuda toplayacak teknik yeterliliğe sahip olduğunu zaten biliyoruz. Ama firma, oyunun "zombi salgını" atmosferini yansıtmakta kararlı. Anlayacağınız, sunuculardaki maksimum oyuncu sayısı konusunda Sony'nin sabit bir kuralı olacak gibi.

Crafting *H1Z1*'in en öne çıkan özelliklerinden biri. Oyuncular dünya üzerindeki birçok materyali toparlayarak hem mekânlar inşa edebilecek hem de silah ve yiyecek gibi zaruri ihtiyaçlarını karşılayabilecekler. Craft için gereken şablon kağıtları, kimi zaman nadir düşen bir eşya olarak karşımıza çıkacak, kimi zaman da açık dünya içerisinde gizli olarak bulunacak. Craft için gerekli bir XP veya seviye gerekmiyor. Şablonları bir kere okuyup öğrendikten sonra, ölüp tekrar doğunca bile craft yapmaya devam edebileceğiz.

Bunca detay vermişken oyunun para kazanma modelini de aydınlatmakta fayda var. Oyun içerisinde giyilebilir eşyalar satacak firma, asla silah, kurşun, yiyecek veya içecek satmayacağını ve hatta bunların kullanımını kolaylaştıran boost paketlerini de oyunculara sunmayacağını iletiyor. Öldürdüğümüz insanların eşyalarını çalabilsek de bunların üzerimizde kalması için bir süre sınırı olacak. Oyunun marketinden satın aldığımız eşyalar içinse bu durum geçerli değil. Bunların yanında opsiyonel olarak sahip olmak isteyebileceğiniz karakter slotu, rastgele eşyalar veren kutu açma anahtarları ve görsel hareket seti de satın alınabilir öğeler arasında.



EKSTRA!

Oyunu zombi olarak oynayabilme özelliği, firmanın gelecek planları arasında!

H1Z1'in en heyecan verici detaylarından biri de **yakınlık ölçebilen sesli sohbet sistemi**. Bu teknolojiyle birlikte oyun, sesinizin desibel şiddetine göre etrafa yayılmasını sağlayacak. Fısıltınız uzaklara gitmeyecek, bağırdığınızda ise uzaktaki zombileri üzerinize çekebileceksiniz. Kahkahayı sevenler, aman dikkat!

Zombie survival turunun en sıkıntılı özelliklerinden biri de düşük zekâlı zombiler, hayvanlar ve bilgisayar tarafından yönetilen nesnelerdir. Firma, *H1Z1* içerisinde bulunacak zombilerin sandığınızdan daha zeki olacağını söylüyor. Oluşturacakları eko-sistem sayesinde, ormandaki geyik, kurt ve ayıların bile yeme-içme alışkanlıkları atlanmayacakmış. Bakalım verilen bu söz ne denli başarıyla tutulabilecek.

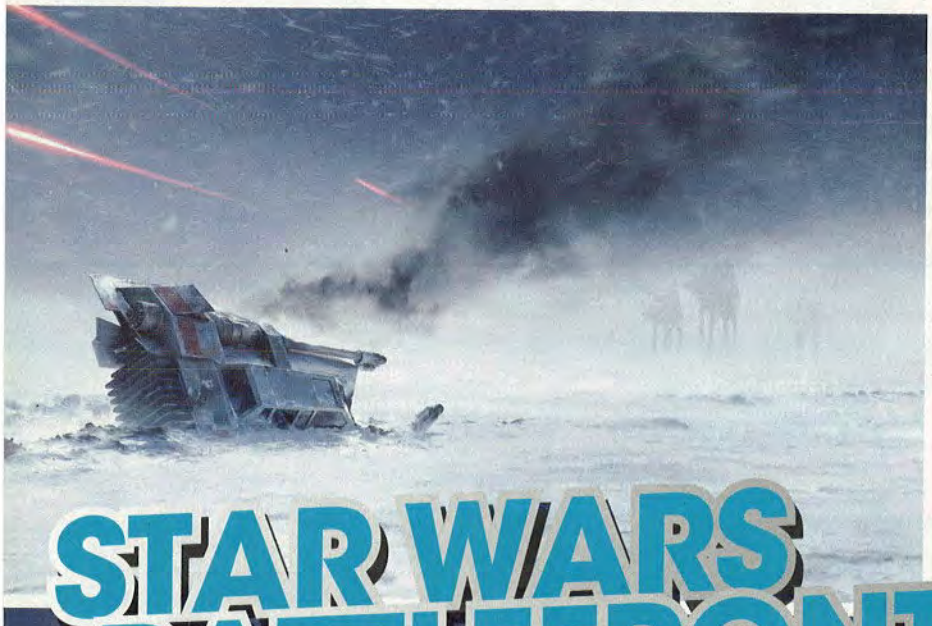
Ateş *H1Z1*'in en önemli yapıtaşlarından biri olacak gibi gözüküyor. Zombileri ve oyuncuları yakmamız mümkün. Ve hatta sinsice yaklaşıp içerisinde oyuncular olan bir evi **kundaklayarak** tertemiz bir adilik yapmanıza da izin var. Yapımcılar şu sıra, oyunda bulunacak terk edilmiş benzin istasyonlarının oyuncular tarafından patlatılıp patlatılmaması konusunda bir karara varmaya çalışıyor. Bu, o sunucuda bulunan tüm oyuncular için oyun deneyiminin hayli değişmesi demek. Bakalım zaman ne gösterecek?





BİZ BUNLARI İSTİYORUZ!

Fuarların azaldığı zaman diyorduk ki TGS vurdu, ama yırttık gibi görünüyor.







STAR WARS BATTLEFRONT

Şöyle bir nefes alın ve internet kafe günlerinizi hatırlamaya çalışın. Çünkü işin içinde *Counter-Strike*'lar, kayıt dosyası kimden kaldığı bilinmeyen tek kişilik oyunlar, milletten ekipman yürütmeye niyet ettiğiniz *Diablo II* kayıt dosyaları olduğu kadar *Star Wars: Battlefront* da vardı. O zamana dek spot ışıklarının altındaki büyük karakterleri oynamaktan nasıl sıkılmışsak artık, altı filmin önemli savaşlarında sıradan bir asker olmak hepimize çok cazip gelmişti. Hatta *Battlefront II*'de oynama lüksüne eriştiğimiz kumandan tadındaki Jedi'lar çoğunlukla kaçınılan karakterlerdi. Çünkü tek kişilik über aksiyon oyunlarının aksine burada büyük güç hakikaten sorumluluk getiriyordu.

Disney'in Star Wars'u bir tsunami gibi yutmasının ardından EA tüm oyun anlaşmalarına kondu hatırlarsanız. Zaten *Star Wars Battlefront* da, EA'in bünyesindeki DICE stüdyolarında yapılıyor. Daha da derine inecek olursak, DICE'ın göreceli olarak yeni kurulmuş olan Stockholm stüdyosunda. Ekip heyecanlı, ekip işkilli, ekip huzursuz. Çünkü ellerini altına soktukları taşın adı *Star Wars Battlefront*. Ama gelin, neler planladıklarına bir bakalım.

Star Wars ismine sahip ilk açıklanan oyundu *Battlefront*, o nedenle ekibin omuzlarındaki yük de ağır. "Hayranların ve bizim oynamak isteyeceğimiz 'o' Star Wars oyununu yapmak istiyoruz" diyor tasarım yönetmeni **Niklas Fegraeus**. Fuar dosyalarından hatırlıyorsanız, ekibin Lucasfilm'le çok sıkı çalıştığını ve oyuna aktarılan tüm kaynakların birebir ilk üçlemede kullanılan maketlerden aktarıldığını daha önce paylaşmıştık. Bununla da kalmayan DICE, filmlerin çekildiği mekânlara giderek atmosferi bir de yerinde koklamışlar.

Atılan her adım, görünüşe göre öze dönmekle alakalı gibi görünüyor (Eylül 2013'teki Ep. VII dosyasında Kathleen Kennedy'nin sözlerini hatırlatayım). Bu sebepledir ki oyunda eski üçlemenin savaşlarına ağırlık verilebilir. Zaten gördüğümüz iki görüntü de Hoth ve Endor savaşlarına aitti.

Şimdilik oyuna dair, erken konsept görüntülerinden başka bir şey yok. O nedenle ekibin sözleri şimdilik altın değerinde. *"Neden güvenelim ki?"* diyecek olursanız da, o Frostbite'la yapılan prototip görüntülerin bile canımızı çektirmesinden ve DICE'ın (bug'ları haricinde) bugüne kadarki *Battlefield*'lardan yüzünün akıyla çıkmasından diye cevap verebiliriz. Tabii bir de müthiş yeniliklerin, devrimsel gelişmelerin falan lafı edilmiyor DICE'da. Karşımızdaki özüyle, geçmişiyle bir *Battlefront*. O nedenle de çıkacak oyunun damarlarımıza adrenalin pompalayacağına güvenimiz tam. **-Sarp**



O Yapımcı: DICE Stokholm **O Yayıncı:** EA **O Tür:** Aksiyon **O Çıkış tarihi:** 2015 olsun n'olur!
O Platform: PS4, Xbox One, PC
İstemetre:





FINAL FANTASY XV

Bayağıdır ortalıkta görünmüyordu FFXV, bu TGS'de görünce ne kadar özlediğimi anladım. Biz görmeyeli de bayağı bir sular akmış köprünün altından.

Bir kere yönetmen değişmiş. Square-Enix'te kalan yapımcılar içinde tartışmasız en güvendiğim isim olan Tetsuya Nomura, diğer işlerine yönelmek adına FFXV'i bırakmış. Yerine Type-0'yu yapmış olan Hajime Tabata getirilmiş. Type-0'yu henüz oynayamadık ama iyi oyundur derler. Ayrıca Tabata da Nomura'ya fikir alışverişi yapıyor olduklarını, onun da içine sinecek bir oyun ortaya koymaya çalıştığını söyledi. Yine de Nomura'nın yeri kolay dolmaz diyorum, üzüldüm.

Bu bir kenara, şahane de bir oynanış videosu izleme şansına sahip olduk TGS'de. Görsellik muazzam, aksiyon akıcı (FFXV'in bir RYO olmamasına hâlâ kırgınım ama neyse şimdi). Ayrıca Tabata, videoda gördüğümüz oyun içi görüntülerin, hedeflenenin yalnızca %70'i kalitesinde olduğunu söylüyor. "Gözün doysun" diyeceğim de sanırım böyle giderse bizim gözümüz doyacak.

Oyundaki "otomobil yolculuğu" teması da oyuncuları özellikle gülümsetti. Noctis ve arkadaşlarının üstü açık, şekil otomobillerine atlayıp dağ bayır gezeceğiz, sağı solu keşfedeceğiz, görevler yapacağız. Bir nevi önceki FF'lerdeki airship gözüyle bakabilirsiniz.

Oyundaki açık dünya yapısı konusunda da birkaç ipucu veriyor Tabata. Sistem Skyrim'deki gibi istediğiniz yere gitme şeklinde değil, Red Dead Redemption'daki gibi bölge bölge, genişler şekilde olacakmış. RDR sisteminin bir Final Fantasy'de nasıl duracağını bekleyip göreceğiz. Ha, bu arada Tabata, açık dünya yapısının Final Fantasy'nin hikâye odaklı geleneğini bozmayacağına da söz veriyor. Bir zahmet.

Yapımcı: Square Enix **Yayıncı:** Square Enix **Tür:** Aksiyon
Çıkış Tarihi: Görürsek şanslıyız **Platform:** PS4, Xbox One
İstemetre:





MASS EFFECT

Sinan'ın daha önce fuar yazısında dediği gibi *"Yeni Mass Effect, ama dört değil. Ama Shepard ve N7 var gibi, ama o zamandan da kopuk gibi."* Evet arkadaşlar, pirincin taşını hâlâ ayıklayamadık. Shepard üçlemesi son buldu ve yeni oyun galaksinin farklı bir zaman ve mekanında geçecek. Ama kıyafetlerdeki N7 logolarını anlamlandırabilmiş değiliz. Gerçi elimizde olanlar da bir panelde gösterilen kıyafetler ve MAKO idi. Eğer MAKO ve gezegen yüzeyinde turlamaları özlediyseniz, yeni oyun bize bu imkânı sunacak tekrar. Üstelik, MAKO bayağı bir değişim geçirmiş, daha maharetli. Hem Frostbite'ın gerek görsel, gerekse fizik anlamında verdiği güçle ayakları (tekerlekleri?) çok daha iyi basıyor yere. Ne senaryo, ne karakterler, ne de döneme dair bir bilgi var ortalıkta ama *Dragon Age: Inquisition*'la yaptığı hatalardan dönen bir firma olarak Bioware, bu işi batırmayacak gibi görünüyor. Biz de öyle iyi niyetle hayal ediyoruz işte, ne yapalım.

Yapımcı: Bioware
Yayıncı: EA
Tür: Aksiyon / RYO
Çıkış Tarihi: 2015
Platform: PS4, XBox One, PC
İstemetre:

Her ay sağdan soldan bir şeyler öğreniyoruz ve **10 tanesini** bu sayfada topluyoruz!



01 6 SAAT, 42 DAKİKA, 3,253 SANİYE FARKLA, KAZANAN LEGO!

Rubik Küpü ile aram hiç iyi olmadı. Zaten bir tane aldılar bana küçükken, ondan da çabuk sıkılmıştım. Ama biz nerdler için, kalabalıklarda birbirimizi bulmamızı sağlayan ekipmanlardan biridir kendisi. Ama artık çözemediğimiz Rübik küpleri kırıp atmak yerine işin ustası **CubeStormer**'a bırakabiliriz. LEGO Mindstorm ve Samsung Galaxy'nin birlikte geliştirdiği bu alet üçüncü modeliyle en hızlı küp çözme rekorunu elinde tutuyor. **3,253 saniye.** İnsanın aklını alıyor resmen.



02 Dünya Video Oyun Müzeleri Açadursun

ABD'yi çok bilmem, itiraf edeyim. Hollywood filmleri, birkaç eleştirel yazarın yorumları falan. Ama bunlar bile Teksas bölgesinin çok açık fikirli, çok ilerici bir yer olmadığı konusunda hemfikir. Kendi halinde, maçolukla kendini tanıtan Teksas, Video Oyunları Tarih Müzesi'ne ev sahipliği yapacak. Frisco, Texas Discovery Center'da 10,400 feet^2 alana kurulacak olan fuar 1 milyon dolarlık başlangıç fonunu da almış durumda. Biz de hâlâ bakalım öyle sağa sola işte.

03 Elite: Dangerous'tan Tabloluk Ekran Görüntüleri

Oyuncuların meğerse ekran görüntüsü almak konusunda bayağı bir takıntısı varmış. PS4'le hayatımıza giren "Fotoğraf Modu" olayı bir dolu albüm çıkardı karşımıza. Ama *Elite: Dangerous* bu konunun cılkını çıkarıyor. Oyunda Alt+F10'a basarsanız, normal çözünürlüğün 4 katı büyüklüğünde ekran görüntüsü alacak oyun. Yani 4K'da oynuyorsanız 15,360x8,640 piksel sizi bekliyor. Bu da Hubble teleskobunun aldığı en sağlam görüntünün dörtte biri kadar oluyor. Ayıp ama yani!





04 56K Modemin Mucidi Türk'müş!

Hayır, bu seferki şaka değil. Boğaziçi Üniversitesi Fizik Bölümü mezunu olan Nuri Dağdeviren, 56K modemlerimize hayat veren kişiymiş. Aslında çok yeni olmayan bu bilgi bizim hiçbir şekilde radarımıza girmediği için, görür görmez şaşırmamız da olağan (kendisi 1982 mezunuymuş çünkü). Onca yıl bol pikselli fotoğrafları görmemizi sağlayan bu yüce insana şapka çıkarmayı bir borç biliyoruz.

05 Biri N'olur VR'ın Fişini Çeksin

Gamescom fuarında sarılıp yatmalık anime karakterlerli yastıkları yakından görme şansım oldu. Hâlâ tam olarak işlevlerini çözemesem de saygı duyup geçmiştim. Ama şimdi iş daha da ciddiye biniyor, Unity-chan'ın kucağında keyif yapıyoruz. Bu yeni dijital idol ve yanında gelen kucak şeklinde yastıkla yalnızlığınızın hüznünü dijital şekilde gidermeye çalışabilirsiniz. Bu kadar mı kötü durumdayız arkadaş biz? (http://tinyurl.com/ogz-kucak)





06 Dövüşen Balıkların Amansız Mücadelesi

Hatırlarsınız, Twitch'te oyuncuların chat'e yazdıklarını komuta dönüştüren sistemiyle insanlara Pokemon oynatan bir yayıncı vardı. Yine bu sayfalarda okumuştunuz. Ama **FishPlayPokemon** ile başlayan, akvaryumdaki balıkların girdi sinyallerini oyuna ileten yeni bir sistem çıktı ilerleyen aylarda. Tepe noktası mı? **FishPlaySF**, yani *Street Fighter*. Bir tarafta Aquarius, diğer tarafta Robert the Bruce birbirilerini kıran kırana "dövdüler". Seri şimdilik tatilde, ikinci sezonuyla geri gelecek ama. Gelmese de olur ya, neyse.



08 Uzun Yaşamın Sırrı Oyunlarda

Çin'de emekli bir profesör uzun yaşamın sırrını bulmuş: Video oyunları. Xu Fenghuang, zihninin aktif ve çalışır halde olmasını oyunlara borçluymuş. Gününün bir kısmını net şekilde oyunlara ayıran Fenghuang, AAA oyunlar falan oynamıyor tabii. Daha çok bulmaca türünde oyunlara odaklanan 106 yaşındaki adam bol bol da okuyormuş. Tamam, yaşlılıkta da oyunculuğa devam, canlı kanıtı var işte.

07 Binlerce Bedava Oyun Varmış!

Asla şanslı olarak nitelendirilen insanlardan olmadım. O nedenle GOG.com'un Linux çıkışı zamanında binlerce kişiye yanlışlıkla bedava oyun dağıttığını duyduğumda hiç hayıflanmadım. Ama GOG, olan olaydan sonra insanların arşivinden bedava aldıkları oyunları silmemiş. Bunun yerine bir mail atıp keyifle oynamalarını tembihlemiş. Durumu fark edip GOG'u uyaran bir kullanıcının yorumu hislerimizin tercümanı olarak gelsin: "*Bedava oyun severim ama GOG'u daha çok seviyorum.*"



09 Hayatımızı Değiştirecek Teknoloji: KitapKitap!

Hazır iPhone 6'lar açıklanmışken, her şey çok bir ilerici, çok bir yenilikçi olarak lanse edilirken, boğazımıza kadar dijitale gömülüp basılı şeyleri çok bir bilemezken IKEA espritüel bir reklamla çıktı karşımıza. 2015 kataloğunu tanıtırken resmen bir Apple reklamı gibi davranan, her türlü dalgayı geçen bu reklam izleyip kıkır kıkır gülmelik. Evet, basılı hep daha iyidir arkadaşlar (*http://tinyurl.com/ogz-bookbook*).



10 Episode 3'ün Neden Gelmediği Belli Oldu!

Gabe Newell (Biz Gaben diyoruz ona) topluca yapılan bir Reddit AMA'sında (Ask Me Anyting – Captn. Obvious) kendisine sorulan Ep. 3 ile ilgili soruya yerinde cevap vermiş. Half Life 2 Episode 3'ün neden gelmediği sorusuna "Her Ep. 3 şakası, bir eksik *şişko* şakası demek benim açımdan. Yani bonus" demiş. Hâlâ "ehe ehe şişko la bu" ölçeğinde takılanlar varmış demek ki, biz hiç tahmin etmiyorduk. Half-Life sizin yüzünüzden tıkandı ulan!!! Ühü ühü ühü... tamam iyiyim.



WORLD OF WARCRAFT: WARLORDS OF DREANOR

KAPILAR KAPANMADAN SON BİR KAÇAMAK

Blizzard'ın geçtiğimiz ay Gamescom'da Warlords of Dreanor'un sinematiğini gösterip, ardından da çıkış tarihini duyurmasıyla birlikte uzun süredir devam eden ve hızla olgunlaşan Beta sürecinin de sonuna geldik.

Warlords of Dreanor, *World of Warcraft*'ın geçmişiyle ilgili nostalji yaşayan pek çok kişi için yeni bir başlangıç olmaya çalışmasıyla, eski oyuncuların merakını kaşımaya çalışıyor. Ben de bu kaşınan grubun bir üyesi olarak, Beta'yı oynamaya başladığımdan beri o eski hissiyatın geri dönüşünü uzaktan gözledim. Aradığımı buldum mu diye sorsanız, cevabım *hem evet, hem de hayır* olacak, çünkü Beta'yı oynadıkça daha çok soru sordum ve cevapları sanırım oyun çıkana kadar bulamayacağım.

Beta'ya ilk girdiğinizde hemen değişiklikleri fark ediyorsunuz. *Karakterime ne olmuuuş!* diye paniğe kapılmayın, çünkü karakter modellerinin neredeyse hepsi güncellendi. Oyun güzelleşmiş diyeceğim ama bu tanımlama Warlords of Dreanor için yeterli değil. Her ne kadar karakterlerinizin modelleri güncellenmiş olsa da, bu sizin sadece karakterinizin suratı ve yeni düşürdüğünüz eşyalar için geçerli. Zaten Blizzard'ın geçmiş 10 yılda ürettiği her modeli değiştirmesini beklemek gerçekçi bir beklenti olmazdı, o yüzden bunu çok garipsemiyorum. Ama görünüşten daha önemlisi, Blizzard'ın karakter animasyonları hakkında yaptığı güncelleme oldu. Her karakter artık daha akıcı, daha doğal. Bu görsel değişiklikler karakter modelleri ve animasyonları dışında bize göre yeni, tarihçeye göre eski Dreanor'un kendisinde de gözüküyor. Dreanor, *World of Warcraft*'ın hiçbir bölgesinde görmediğiniz kadar canlı ve detaylı. 10 yaşını devirmeye hazırlanan bir DVO olarak WoW, yenilenme işini sağlam kotarmış.

Blizzard, 10 yılın yükünü taşıyan yetenek anlayışını da gözden geçirmiş. Oyuncular, artık *Mists of Pandaria*'yla beraber yeteneklerin gereğinden fazla olduğunu belirtiyordu zaten. Blizzard bunu bir fırsata çevirip, radikal değişikliklerle hem yeteneklerin sayısını azaltmış, hem de sınıfların mevcut yeteneklerine daha fazla işlevsellik eklemiş. Tanklar artık PvP'de de iş görüyor örneğin. Aynı işe yarayan ancak farklı durumlarda iş gören yetenekler artık ne yaptığınıza bağlı olarak mekanik değiştiriyor. Bütün bu değişiklikler, mevcut oyunculara daha anlaşılabilir ve esnek bir yetenek sistemi getirirken, yeni oyuncular ve oyuna geri dönüş yapan pek çok oyuncunun çok fazla uğraşmadan yapmadan oyuna ısınma şansı veriyor. Özellikle Warlords of Dreanor'la 90'ıncı seviyeye anında geçiş hakkı tanıyan Blizzard'ın bu konuyu fazlasıyla önem verdiğini tahmin edebilirsiniz.

Şimdi gelelim kişisel olarak yıllardır beklediğim en önemli özelliğe: Eşya diyeti. Eşya diyeti, *World of Warcraft*'ın her genişleme paketiyle gittikçe şişen eşya özelliklerini sanki o genişleme paketleri hiç yaşanmamış gibi güncellemiş. Her yeni ek pakette bir önceki epik eşyalar yeşillerle







değiştirme devri bitiyor. Kısaca anlatmak gerekirse milyonluk hasarlarınızın yerini daha anlaşılır ve ufak rakamlar alacak. Bu değişim hem oyunun anlaşılabilirliğini arttıracak, hem de sunucularının performansını geliştirecek. Tabii aklınıza eski raid ve dungeonları artık yapamayacakmıyız gibi bir soru gelebilir ama korkulacak bir durum yok. Bu eşya diyetine uygun bir şekilde eski içerikler de değişmiş ve hatta eskiden tek başına yapamayacağınız bazı şeylere de el atılmış. Kısacası Blizzard isterseniz eski içerikleri yapmanızın önüne engel koymamış, içiniz rahat olsun.

BİZ NEDEN BURADAYIZ?

Şimdi ben burada *Warlords of Dreanor*'un *Orclarla ilgili bir başka genişleme paketi* olduğunu söylemek istemiyorum, ancak bu genişleme paketinin de merkezinde yine o adını bile anmak istemediğim şımarık çocuk var. Bu konuda sayfalarca yazı yazabilirim ama susmayı tercih ediyorum. Zamanı gelince bunu *kapsamlı* bir şekilde konuşacağız çünkü.

Dreanor'a neden geri döndüğümüz konusunda sinematik size iyi bir fikir vermiştir umarım. Çünkü eğer *World of Warcraft* ve *Warcraft*'ın mevcut hikâyesi hakkında bir fikre sahip değilseniz, neyi neden yaptığınız hakkında pek fikriniz olmayacak zira. Blizzard bunu anlatmak yerine sizi hemen aksiyonun ortasına atıyor.

Dreanor'a adım attıktan sonra oyun Alliance ve Horde oyuncularını dünyanın farklı noktalarına gönderiyor, tanıdığınız ve bildiğiniz o eski World of Warcraft gerçek anlamda burada başlıyor.

DRAENOR'DA İNŞAAT SEKTÖRÜ PATLIYOR

Warlords of Dreanor'daki elle tutulur en büyük yeniliği Garrison sistemiyle tanışmak için oyunun son seviyesi olan 100'e gelmenize gerek yok. Dreanor'da oyun sizi rahat bıraktıktan hemen sonra kendi köyünüzü yapmaya başlıyorsunuz. Basitçe üç ayrı aşamaya ayrılan Garrison sistemi, karakteriniz oyunda geliştikçe ve malzeme topladıkça zenginleşip, türlü çeşit bina ve onların seçenekleriyle sizi başbaşa bırakıyor. Oyundaki başarılarınızı sergileyecek alanlar mı istediniz, yoksa oyun boyunca topladığınız bineklerin hepsini görebileceğiniz başka bir alan mı? Yoksa bir zindandan kurtardığınız madencinin sizin kalenizde bir maden açmasına yardım etmek mi istiyorsunuz? Bu tip sorularla Warlords of Dreanor'da çok karşılaşacaksınız.

Bunun dışında Garrison'da çalışacak işçiler ve macera peşinde koşturan NPC'leriniz de olacak. Bu NPC'leri geliştirip görevlere hatta görevlere, senaryolara, zindanlara ve hatta size transmog eşyaları toplamak için eski raidlere gönderme şansınız var. Bunların hepsi zaman alan şeyler ve bu açıdan oyun Clash of Clans tarzı mobil bir oyunun WoW'a yedirilmiş hali gibi duruyor.

Garrison'la ilgili problemim, pek çok şeyin oyun içinde gerekli olmaktan öte kozmetik olmasıyla ilgili. Harcadığımız çabaya değecek şeyler Garrison sisteminde var mı, yoksa sadece kolaylık olması için mi var? Başka oyuncuların göremediği bir başarı tablosu veya binek yuvası benim için ne kadar değerli? Bu tip soruların cevabını sanırım oyun çıktıktan sonra verebileceğiz.

OYUNU BİLENLERDEN MİSİNİZ?

Oyun, sizi hemencecik yeni haritaların sınırında başlatmıyor. Dreanor'a girmeden önce The Dark Portal'ın girişinde birkaç görev yapmanız gerekiyor. İlk bakışta bu bölüm, oyunu hali hazırda oynayan kişiler için esneme sebebi olabilir ancak uzun süredir *WoW* oynamadıysanız bu bölümler sizi oyunla sizi tekrar tanıştırıyor. The Dark Portal'ın ardından Dreanor'a girdiğinizde ise... burayı spoiler vermeden anlatmanın çok havada kalacağını düşündüğümden kendi gözünüzle görmenizi tavsiye etmekle yetineceğim.

ESKİNİN YENİSİ

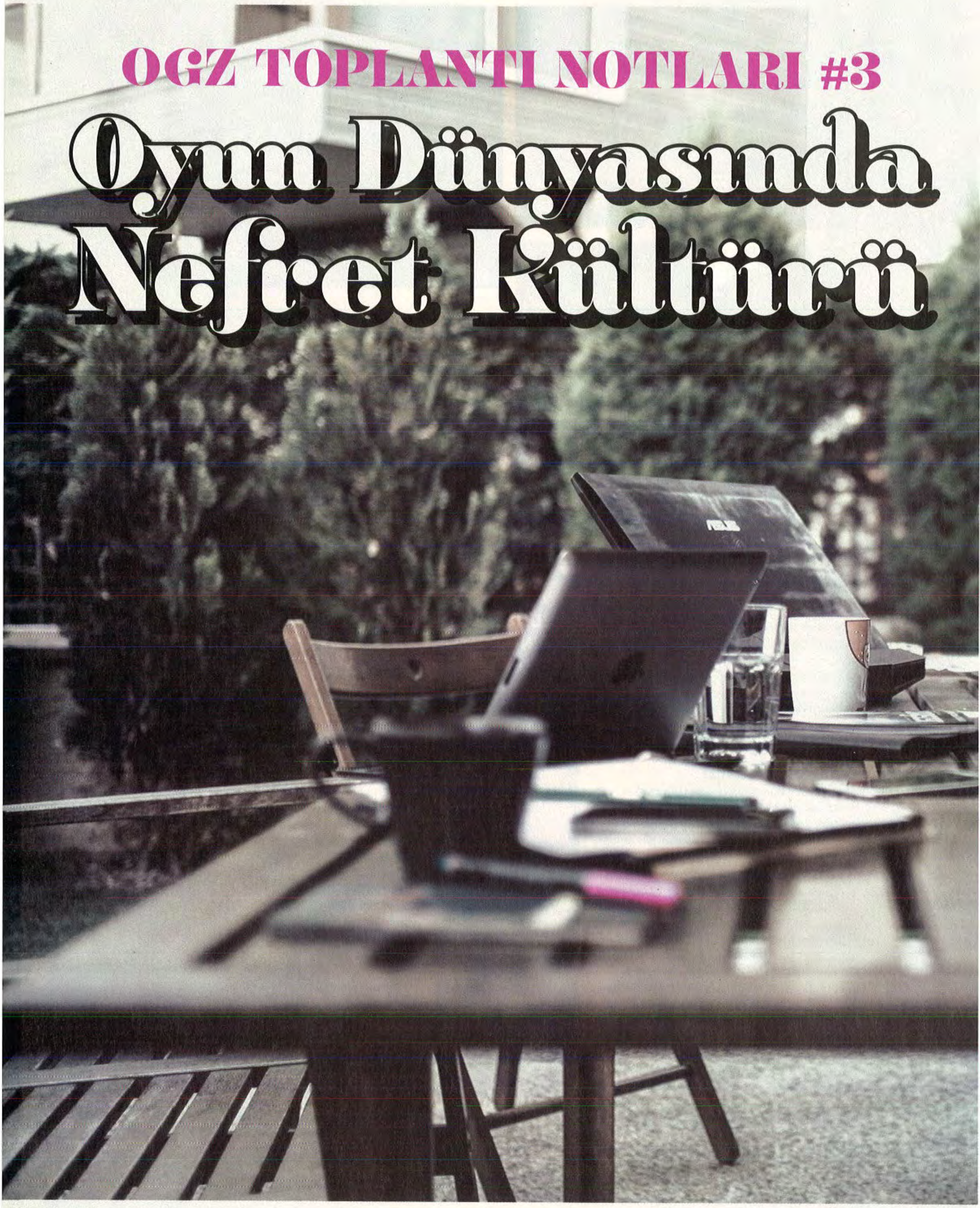
Draenor'da bölgeler daha önceki bildiğimiz *World of Warcraft* alanlarından çok farklı. Aslında değil, zira bu bölgelerin dağılmış halini Burning Crusade'de görmüştük. Burning Crusade'i oynamış biriyseniz Dreanor size hem eskiyi hatırlatacak, hem de yeniymiş gibi duracak. Olay birkaç doku farklılığından çok daha fazlası aslında. *Mists of Pandaria*'yı sevin sevmeyin, oyuna bu güne kadar eklenen en radikal değişiklik **Timeless Isle** oldu. Timeless Isle, *World of Warcraft*'ın en iyi yanlarını bir arada bulunduruyordu. Sürekli düşman tehdidi altında uğruna savaşılacak pek çok hazine, birlikte savaşarak kazanılacak daha fazla eşyayı kim istemez ki?

Dreanor ise Timeless Isle'yı dev ölçekte kendine örnek alıyor. Dreanor'un her yanı yapılacak envai çeşit atraksiyonlarla dolu. Öyle ki MMO'nun bittiği noktada platform oyunu başlar diyebileceğiniz bazı yerler var ki, oyuna eklenen bazı yenilikler ihtiyacınız yokken bile hayatınızdaki boşlukları doldurur nitelikte.

Siz bu satırları okurken, *Warlords of Dreanor*'un çıkmasına yaklaşık bir ay kalmış olacak. Bu sırada siz, eğer Beta'yı hiç görmediyseniz oyunun Warlords of Dreanor giriş yamasıyla (6.0.2) cebelleşeceksiniz. Bu yama temel değişiklikleri yanında getirirken, sizi de *Warlords of Dreanor*'un ana hikâyesine hazırlayacak. Hazır mıyız? (Baygın bakışlı grup, *eveeet.* diyor.) **-Hakan**

OGZ TOPLANTI NOTLARI #3

Oyun Dünyasında Nefret Kültürü



"Oyun dünyasında garip şeyler oluyor." Ne kadar klişe, ne kadar anlamsız bir sözdür bu. Her yerde, her zaman bir şeyler oluyor zaten. Sadece bazen üst üste gelmesi, birikmesi gerekiyor. Bir zemin hazırlaması, etrafındaki insanları biraz da olsa rahatsız etmesi gerekiyor. Oyun dünyası olarak bize göre yine böyle bir zamanın içindeyiz. O nedenle bu anlamsız ama klişe cümle bir şekilde yerine oturuyor aslında.

Her ay dergiyi alanlardansanız, gerek Editör yazısında, gerekse Bilen Adam köşemizde ara ara bu konunun parçalarını görmüşsünüzdür: Etrafta durdurulamaz, önü alınamaz bir nefret var sanki. Olumsuz eleştirilerin olumluları ağır bir farkla geçtiği -ki olumsuz eleştirinin önemi çoktur- dilinin kabul edilemez sınırlara ulaştığı bir topluluğa dönüştük. Bu yeni bir şey değil tabii ama dedik ya, bir şekilde birikmesi, sonra da tetiklenip rahatsızlık vermesi gerekiyor işte.

İki olay oldu yakın zamanda. İlkinde **Zoe Quinn**, Depression Quest adlı oyunun yapımcısı, eski erkek arkadaşı tarafından iyi inceleme notları karşılığında cinsel ilişkiye girmekle suçlandı. Alenen. Bu olay oyun basını içindeki dengeleri ciddi şekilde sarstı. Çünkü uluslararası basında bu konuya dair her türlü tartışmanın sansürlenmesi, Zoe Quinn'e karşı kişisel saldırılar yüzünden temkinli davranışın ölçüsünü fazla kaçıran basına güvenin yerle bir olmasına sebep oldu. Zaten uzun süredir sallantıdaydı o güven. "Reklam karşılığında inceleme notu pazarlığı" konusu hiçbir zaman gündemden düşmemişti.

Diğer olay ise **Anita Sarkeesian**'ın YouTube serisi yüzünden başına gelenlerle alakalı. Feminist Frequency, Kickstarter'dan güç alarak yaptığı "Tropes vs. Women in Video Games" serisiyle zaten bir süredir tepki çekiyordu. Oyunlardaki gömülü, kabullenilmiş seksist bakış açılarını kendince bulup çıkaran Sarkeesian'ın kendisine gelen eleştirilere karşı takındığı tavır işleri iyice kontrol edilemez hale soktu, sonrasında da ipler koptu zaten.

Bu olaylar, bizim tartışmamızın merkezinde değil. Çünkü bu iki konu da, göründükleri halleriyle oyun dünyasındaki nefret söylemini anlatmıyor. Ama bu iki kadın da aldıkları tehditler yüzünden evlerini terk ettiğinde, tehditler de oyuncular tarafından "kabul edilebilir" ve "hak edilmiş" sayıldığında bu toplantıyı daha fazla geciktirmemeye karar verdik. Yine de dediğimiz gibi, tartışmanın çevresinde döndüğü kamp ateşi çok daha sıcak, çok daha kavurucu.

Oyun Dünyasında Nefret Kültürü

SAAT
14:00

Faruk: Toplantımız fiil olarak başlamıştır.
Serpil: Öyleyse başlayın Faruk Bey.
Faruk: Oyuncular ne hale geldi? Ne oldu bu oyunculara?
Sinan: Şimdi biz yanlış mı yapıyoruz acaba? Bundan prim yapılıyormuş diyerek özendirmeyelim Swatting'e falan? Çevik Kuvveting falan olmasın buralarda da?
Serpil: Gitmezler ki. Hangi ihbara gidiyorlar?
Sarp: Biz bu işin Swatting kısmını Türkiye'de çok fazla yaşamıyoruz ama kadınlara ve kadınların sektör içinde bulunmasına genel tepkiyi oyun camiasında da oyuncularda da görüyoruz. Oyungezer Online'da ben bununla ilgili ne zaman bir haber girsem alt tarafında "biz burada sadece oyun tartışıyoruz, kadınlarla veya feministlerle ilgili konuları buralara sokuşturmayın, bunların burada yeri yok, biz erkek egemen bir grubuz, bunu da artık kabullenin" diye üslubu da gayet düzgün yorumlar geliyor.
Serpil: Bence sorun bizim de zamanında dile getirdiğimiz, beslediğimiz–
Random kedi: MEEAAUWWWW!!
Erim: Evladım, toplantı yapıyoruz burada feminizmle ilgili ya!
Serpil: Böyle bir kulüpleşme halinde algılanıyor ya oyunculuk. Yani "gamer" denen şey kapalı bir kulüp, birbirinin dilinden anlayan bir kitle, oraya katılabilmek için belli şeyleri deşmiş olman lazım. Karşındaki bilmiyorsa onu çok çabuk dışlayabiliyorsun. O kulübün genişlemeye başlaması o içerideki halkayı rahatsız ediyor. O yüzden belki böyle birikmiş bir tepki ve saldırı hali var. Sadece kadınlara yönelik tepkiden bahsetmiyorum, bir sürü gruba karşı bu tip bir tepki var.
Erim: İki yıl önce bana "kaç yaşına geldin hâlâ oyun oynuyorsun" diyen adam şimdi kendi oyun oynuyor. Ve bu endüstri de zamanında beni ezen adamın şimdi söz hakkı olduğunu düşünüyor. Ama bence tepkinin asıl sebebi o değil. Bence sebep "biz de buradayız" demek yerine "bize göre yapacaksınız oyunlarınızı" beklentisi olması.
Sarp: Zoe Quinn olayının biraz dışında gidiyoruz ama senin dediğin oyuncu kitle için Amerika'da kullanılan "annesinin bodrumunda yaşayan" diye bir aşağılama vardı hani bir zamanlar. Bizde tabii böyle bir kültür olmadığı için ben kendimce affınıza sığınarak şöyle bir tanımlama yapmak istiyorum: hayattaki becerisini ve başarısını sadece oyunlar üzerinden tanımlayabilen insan grubu. Senin dediğin konu birazcık bununla alakalı. Bu insanlar tepki gösteriyor; "abi bizi ezdiniz, bizi küçümsediniz, 'oyun oynuyor yahu bu' diye aşağıladınız, şimdi nasıl oluyor da gelip bunun içine giriyorsunuz". Ama oyunların algılanışı da bu süreç içinde değişti. Oyun kavramının kendisi de hitap ettiği kitle de değişti. Bu "hardcore" ve "casual" kavramları var ya, biz her zaman bunları oyunculuğun kimliği üzerinden tartıştık. Aslında bunlar, bana çok mantıklı gelen bir şey bu, oyunlara bakış açısıyla alakalı hale geldi.
Erim: Bugünkü toplantının asıl teması "oyunculuk genişliyor ve bununla beraber oyuncular değişiyor ve oyuncuların buna tepkisi nedir?" mi, "Zoe Quinn davası" mı?
Sinan: Daha serte girelim bence. Tabii ki oyunculuk sektörü genişleyecek, içine katılanlarla birlikte evrilecek ama şu an oyun sektöründeki topluluklarda çok ciddi bir "ergenlik" problemi var. Bu tamamen hastalıklı futbol fanatizmi gibi. Kendini bir şeye ait hissediyorsun, o ait olduğun şeye hâkim olduğunu zannediyorsun ama aslında hâkim olmadığını anladığında veya işler istediğin gibi gitmemeye başladığında çirkefleşiyorsun. Bu arada şeyi söyleyeyim, bence bu "Assassin's Creed: Unity'de niye kadın ana karakter yok" tartışması son on yılda gördüğüm en saçma tartışmalardan birisiydi. Nice oyunda kadın karakter yok, niye özellikle Assassin's Creed'in üzerine gidildi? Hem belki NPC'ler arasında asla unutulmayacak bir kadın karakter var.
Sarp: Aradan bir hafta geçmeden Arno'nun aşk ilişkisi olan bir karakter olduğu açıklandı.
Sinan: Bence gereksiz ve tabansız bir tartışmaydı ki bunu da iteleyen Kotaku'dur. Kotaku'da Patricia Hernandez diye bir kadın var, kadının görevi bu tür konularda tartışma çıkarmak. Yani bir tane haberini okumadım ki son altı aydır "ben bu karakterle yatardım arkadaş" şeklinde söylemler olmasın. Kadın olarak erkekleri metalaştırıyor, sürekli bir tartışma çıkarıyor ve Kotaku buradan acayip ekmek yiyor maalesef.
Serpil: Bu tartışmalarda çok ciddi ele alınması gereken bir taraf da oyun basınının ne yaptığı. Örneğin sinema dergileri ile sinema sektörü arasında olduğundan çok farklı bir bağ var oyun dergileriyle oyun sektörü arasında. O nedenle bütün bu yayıncıların, politikalarının, firmalarla ilişkilerinin vs. hep sorgulanması gerekiyor.
Sinan: Onun en çok göze battığı an iki sene önce Capcom'un Street Fighter IV turnuvasında olmuştu. Yunan asıllı bir Street Fighter oyuncusu var, topluluk tarafından da çok seviliyor. Turnuvada bir kız oyuncuyla dövüşüyor. Dövüşürken canlı yayında sürekli diyor ki "sen kadın karakter alsana", "memelerin var, şuyun var". Kız bir şey diyemiyor, sürekli "ihi mihi" gülüyor. Yani ne yapsın tabii. Arkadaki erkeklerin hepsi bir yandan gülüyor. Sürekli bir taciz etmeler, "hohoho poposu göründü", "ya sen kendi mutfağına gitsene". Sonra akşam oluyor, herkes odasına çekiliyor, olay forumlardan devam ediyor. Bu tepki alınca sanırım turnuvadan atıldı o herif. Street Fighter IV topluluğu adamın arkasında durdu. "E kız zaten hoşlanıyordu, kakara kikiri gülüyordu"dan tutun "ee dövüş toplulukları böyle bir şeydir arkadaş, kaldıramıyorsan gelmeyeceksin"e varan şeyler vardı. Özellikle erkek egemen, mücadeleye dayalı oyunların topluluklarında böyle çok ciddi bir sıkıntı var.

> "Şu an oyun sektöründeki topluluklarda çok ciddi bir 'ergenlik' problemi var. Bu tamamen hastalıklı futbol fanatizmi gibi."

Faruk: Genelde kadın-erkek çatışması üzerinden kuruyoruz ya bu ilişkiyi, politik tartışmalar da çok faal. Yani ortamda bir konu varsa, internet ortamının vermiş olduğu bu anonimlik ekolojisiyle beraber mesela Kürt sorunu üzerinden de çok fazla tartışmaya şahit olduk.
Sinan: YouTube'da kedi videosu paylaşınca bile altında Türk-Kürt tartışması başlıyor.
Faruk: Bunu düzgün argümanlarla tartışanlar da var, inanılmaz çirkinleşen insanlar da. Yani oradaki asıl sorun bence, ortada çatışan herhangi iki düşünce varsa bunun ne kadar çirkinleşebildiğiyle ve bunun oyuncu toplulukları içinde, diğer internet ortamlarına göre ne kadar fazla çatışma yaratabildiğiyle alakalı. Çünkü orada bir topluluk var, bir klan var, birbirini destekleyen insanlar var, olay büyüyüp iki tarafın birbirini yakmaya çalışmasına dönüyor.
Sarp: Anonimliğin insanlara ekstra bir güven verdiği, kendilerini daha cesur hissetmelerini sağladığı konusuna kesinlikle katılıyorum ama bunun çözümünü ancak "insanları bir şekilde eğitmemiz lazım, toplumu bir arada tutup ilerletmemiz lazım" gibi bir şeyle bağlayabiliriz. En azından biz oyun basını olarak bir yere kadar topluluklarla yüz yüzeyiz ve oyun basınının içinde toplulukların saygı duyduğu bireyler var. Bu

bir nevi, benim dönemimde, lisede veya ortaokulda servis şoförlerinin konumuydu. Çocuk gidip öğretmenini dinlemezdi ama hayat dersini almış olan servis şoförünü dinlerdi. Giderdi derdi ki "abi ne yapayım, ben Ayşe'den hoşlanıyorum, çıkma teklif edeceğim, nasıl edeyim" falan. Şoför anılarını anlatırdı, böyle bir ilişki vardı. Şu an hâlâ var mı bilmiyorum. Şimdi oyun basınındaki insanlar bir dereceye kadar o konumdalar. İnsanları bir dereceye kadar yönlendirebiliriz diye düşünüyorum.

Serpil: Yalnız şöyle bir fark var; biz şu an daha ciddi oyun basını tarafında olduğumuz için, YouTuber ya da blogger olmadığımız için aslında öğretmen durumundayız oyuncuların gözünde. "Abi"ler internette kendi topluluğunu kuran, oralarda istediği gibi küfreden, belli sınırları zorlamakla problemi olmayan kişiler.

Sinan: Biz birkaç sayfada buna çözüm üretemeyiz abi. Belki bu konunun farkında olmayan, biraz duyarsız olan insanların gözünde bir farkındalık yaratabiliriz.

Faruk: Şunu da kabul etmeliyiz; oyuncular arasındaki nesil farkından dolayı ortaya çıkan bir şey var. Bundan 10-20 sene önce oyun oynayan tarafta hakikaten belli estetik algıları biraz daha gelişmiş olan, alternatif kültürden beslenen bir topluluk anlayışı vardı bizim dâhil olmak istediğimiz, kendimizi tanımlayabildiğimiz. Elbette ki nüfus arttıkça ve oyun dediğimiz şey farklı demografik kitlelerin içerisine yayılmaya başladıkça o insanlar da o topluluklara dâhil oldular. Bizim çocukluğumuzdaki, gençliğimizdeki kahve ortamı dijitize oldu böylece. Hani orada yapılan, aslında altı çok da dolu olmayan ve bir yere varmayacak olan muhabbetler tamamen internete kaymış durumda ve sadece sosyal medyada da değil, direkt oyun topluluklarının içerisinde de yer alır oldu bu insanlar. Yaşanan şey nesil farkı bence tamamen.

Serpil: Kahvehanedeki şeyler orada konuşulur ve kalır ama burada bütün dünyayla paylaşılıyor, bir taraftan çok tehlikeli bir güç de elde etmiş oluyorsun. Bu Swatting olayları, insanların evlerini ifşa etmeler, tehdit etmeler falan filan... Tüm bunlar işin içine girince oradakinden daha kontrol edilmeye ihtiyaç duyan bir kültür yozlaşması gelişiyor şu anda.

Sinan: Acaba "kahve tartışmalarında ölen sayısı vs. oyun kavgalarında ölen insan sayısı" var mıdır? Bana kahve tartışmaları hâlâ daha tehlikeli gibi geliyor.

Faruk: Tabii yani, orada bir şekilde altındaki sandalyeyi yandaki adamın kafasına geçirme şansın var.

Erim: Ben insanlarla konuştuğum, internetteki yorumlara göz attığım zaman gördüğüm şu: O "hardcore kitle" dediğimiz insanların sıkıntısı, geçen bir arkadaş örnek verdi, "artık kızlar da oyun oynadığı için yeni DmC'de Dante'yi Justin Beiber gibi yaptılar".

Sinan: Abi, Devil May Cry demeyin bana, çok güzel oyun o. Son çıkan Devil May Cry, ilk oyundan beri çıkan en güzel Devil May Cry'dır, nokta.

Sarp: Toplantıyı bitirdik arkadaşlar. Görüşürüz.

Faruk: Yani sen şey mi diyorsun: Oyun firmaları yeni gelen demografik yapılara yönelik içerik üretiyor.

Erim: Sıkıntının bir kısmı bu. Bir diğer tarafı da endüstride gerçek anlamda ölçülebilir, tartışmaya yer bırakmayacak bir yozlaşma var. Gerçekten de insanların oyununun incelemesini yazdığı kişiyle sevgili olması veya çok yakın arkadaş olması gibi bir sürü şey var. İnternette klik almak adına, Patricia Hernandez'in yaptığı gibi, ortada bir sorun yokken kitleleri bölücü yazılar oluşturmaları da işin bir diğer kısmı.

Sarp: Eğer Hernandez'in klik avcılığını eleştiriyorsak o zaman Anita'yı da eleştirebiliriz. O zaman yavaş yavaş biz kendi içimizde sansür koyuyor oluruz. Evet, Kotaku o konuda yanlış yapıyor olabilir ancak klik avcılığını beslemesek de varoluşuna saygı duymak, "o onun fikridir" demek



ve bunu kabul etmek bence bizim sorumluluğumuz dâhilinde olmalı.

Sinan: Kesinlikle katılmıyorum ben buna. O zaman her türlü mesnetsiz içeriğe "o onun fikridir, saygı duymak lazım" dememiz lazım. Fikre saygı duymak ayrı ama bunu yozlaştırmak için sürekli kullanmayı bir taktik haline getirmeyi kabul etmememiz lazım. Hani onu tıklayarak beslememek lazım diyorsun ama sen de, ben de, herhangi bir standart okuyucu da o tür şeylere daha çok tıklıyor.

Sarp: O zaman regülasyon gelir ama regülasyonun sınırı yok.

Faruk: O regülasyon medya etiği ve mantıktır neticede.

Sarp: Kotaku'ya gidip "abi senin bu yaptığın düzgün bir şey değil, oyun basını olarak sen yüz karasısın" diyebiliriz ne olacak, ama bir etkisi olmaz.

Sinan: Ben söylüyorum Twitter'dan her gördüğümde. Geçen şey yapmışlar abi, çok affedersin göt şeklinde karpuz koymuşlar, bakın Japonya'daki cinsel organa benzeyen meyveler galerisi...

Sarp: Biliyorum, ben Kotaku'yu savunmuyorum. Ben burada ifade özgürlüğünü savunuyorum.

Sinan: İfade özgürlüğü değil bu ama.

Serpil: Şu düşüyor olabilir bize burada; Sinan diyor ya her gördüğümde ben uyarıyorum zaten, böyle bir bilinç oluşması için bence bir şey yapmak lazım. İnsanlara "bak bu ilginç bile değil artık, bu suyunu çıkarmak, bu saçma sapan bir şey ve sen oraya gittiğinde aslında kendinden ve bu kültürden bir parça kaybediyorsun, başka bir şeye dönüşüyorsun" diye, böyle bir bilinç yaratmak olabilir daha sorumlu yayıncılar olarak bizim yapabileceğimiz şey.

Sarp: Kesinlikle katılıyorum. Şimdi ortada şöyle bir şey var; Anita'nın argümanlarının bazıları çok uca çekilmiş vaziyette, bazıları gerçekten çok ıncık cıncık ettiğin zaman ortaya çıkıyor, bazıları birazcık "acaba ben seksist düşünüyor olabilir miyim" düşünce yapısına girerek baktığın şeyler ama nihayetinde bu düşüncelerin etrafta olması, birisinin bunları dile getirebiliyor olması güzel bir şey.

Serpil: Anita'nın özellikle bu yaptığı iki bölümlük video serisi öyle "bir köşede dursun" diyebileceğin kadar önemsiz de değil. Gayet kapsamlı bir çalışma var orada. Bir sürü oyuna bakılmış, onların içinde nerelerde kadın sadece şekil olarak kullanılmış, nerelerde objeye dönüştürülmüş, birilerine fırlatmak için kullanılmış falan. Hani bunun altı doludur, değildir kısmını bir kenara bırakıyorum ama sonuç olarak bunlar toparlanmış, önüne sunulmuş. Mesela ben izlerken şeyi fark ettim; God of

Oyun Dünyasında Nefret Kültürü

SAAT 14:30

War'da birini çarkların arasında ezdikten sonra ona bakınca başarım aldığımı hatırlamıyorum. Ve bunu fark edince "ulan" diyorsun yani "nasıl kabullenmiş kafa aslında".

Erim: İşte acaba orada kabullenme olduğu için mi rahatsız etmiyor yoksa gerçekten de orada kadına özel bir saldırı olmadığı için mi rahatsız etmiyor?

Sarp: Eurogamer'daki editörlerden bir tanesinin "Ben Seksistim" diye bir itiraf yazısı var. Okuduğumda çok etkilenmiştim ve okuduktan sonra kendimde de onları hissetmeye başladım. Şimdi, Red Dead Redemption'da bir kadını alıp kementle bağladığımız ve ardından bir tren rayına bıraktığımız, tren onu ezdiğinde de aldığımız bir başarım var. Aynı başarım bir erkekle olmuyor. Ve adam şunu söylüyor; "ben bunu oynarken aslında ne kadar ilginç, ne kadar yaratıcı, böyle garip bir şey bulunmuş diye değerlendirmiştim, ama şimdi dönüp baktığımda aslında içinde yaşadığım toplumda böyle bir şeye nasıl alıştırılmış, bunu nasıl sıradan bir şeymiş gibi gördüğümü fark ettim."

Faruk: Geliştiricilerden birinin eski sevgilisidir muhtemelen.

Sarp: Anita olayı buraya çekerek belki prim yapmış olabilir. Yapmasında bence bir sakınca yok dediğim gibi. Tumblr'da "her türlü birliktelik kadına tecavüzdür" diye bir uçuk feminist bakış açısı da var. Ben bakıp gülüyorum ama orada olmasıyla ilgili bir problemim de yok yani.

Faruk: Hangi tonda söylendiği, onun da ötesinde konunun ne olduğu da önemli. Feminizm uçlarda, erkeklerden nefret etme noktasında da yaşanabiliyor. Çıkış noktasından sapıp o eleştirdiği noktanın ta kendisini yapmaya başlıyor. Daha önce bir toplantıda çocuk tecavüzünü örnek olarak vermiştik. Zaman zaman eleştirdiğin şeyi farkındalık yaratsın diye içerik olarak sunduğun zaman, eleştirdiğin şeyin ta kendisini yapmış oluyorsun aslında. Bir de bunun üstüne halkla ilişkiler faaliyetini, pazarlamasını kendine döndürebiliyorsun.

Sinan: Şimdi bunları yazdık diye Patricia Hernandez'i arayacak, bütün haberlerini okuyacak bir sürü insan vardır. Buradaki sıkıntı "bu içerik doğru değil" diyebilmek için o içeriği vermen, onu göstermen gerek. Adam da gidip tıklayıp bakıyor. İşlem tamam.

Serpil: Büyük derbilerde sahaya atlayan adamlar var ya, ortalıkta maymunluk yapan. Eskiden bunları bütün kameralar çekerdi ve yayınlardı, o adam da almak istediğini almış olurdu. Şimdi direkt yayını kesiyorlar, sadece spiker "sahada şu an bir olay var" şeklinde söylüyor, böylece bu iş artık azalmaya başladı.

Sinan: Çok farklı bir yere gidecek ama İknanın Psikolojisi diye bir kitap vardır, çok ünlüdür psikoloji dalında. İlginç bir teori var orada. Diyor ki basın organları negatif bir davranış şablonunu ne kadar çok dile getirirse, benzer davranmaya müsait bilinçaltı yapısına sahip insanlar öyle davranmaya başlıyor. Mesela Amerika'da bir yerde ölümlü bir tır kazası oluyor. Medya bunu yayınlamaya başlıyor, üzerinde haftalarca konusuyor, sonra fark ediyorlar ki bir ay içinde gerçekleşen ölümlü tır kazası oranı otuz kat artıyor. Amerika'nın diğer yerlerinde böyle bir şey yok ama. Merkez noktası bu ilk ölülü kazanın olduğu yer. Sebebi, o kaza yapan şoförün psikolojisini saatlerce değerlendiriyorlar. Amerikalılar saatlerce konuşur ya böyle şeyleri, benzer bilinç şablonunda yaşayan insanlar farkında olmadan daha dikkatsiz kullanmaya başlıyor. Farkında olmadan ilk kazayı yapan kişinin yaptığı kazaya benzer bir kaza yapmaya güdüleniyorlar. Ben bunu ilk okuduğumda inanmamıştım, sonra Türkiye'de ne zaman olağan dışı bir olay olsa her seferinde aynı şablonun olduğunu gördüm. Mesela ölümlü işçi kazaları. Ölümlü işçi kazaları işlenmesin, konuşulmasın demiyorum ama şu asansör kazasından sonra kaç tane işçinin düşüp öldüğü kaza olmaya başladı.

Faruk: Belki de konu olmuyordu, kazanın ardından farkındalık ortaya çıktı.

Sinan: O da olabilir. Bunun doğaüstü bir tarafı yok. Tamamen bilinçaltı, ve bilinçaltının nasıl çalıştığını hiçbirimiz tam olarak bilemiyoruz. Aynı kazalar aynı şekilde yaşanıyor. Uçak kazaları, insan kaçırma olayları, intihar vakaları... Bir intihar vakası çok ünlensin, benzer intihar vakaları anında patlama yaşar. Aynı şeyi aslında bu senin söylediğine uyarlayabiliriz belki. Yani biz bunu dile getirdikçe "ha bunda iyi ekmek var" diyecek insanlar daha fazla bu tür içerikler üretmeye başlayacaktır.

Sarp: O noktada ama gerçekten özgürlük, ifade özgürlüğü, karar verebilme hakkına sahip olma gibi bir şeyin güzelliğinden bahsediyorsak bu da bunun dikenli tarafı.

Sinan: Benim için kişisel hak ve hukuklar her zaman ifade özgürlüğünün üstündedir.

(Sessizlik olur)

Sarp: Öyle bir söyledin ki kalkıp gidesim geldi. Utandım ben şimdi.

Pozan: Devil May Cry iyi oyundur. Vardığımız sonuç böyle.

Sarp: Sinan kanunları!

Sinan: Swatting nasıl patladı fark ettin mi ama? Oyun basınında yer almaya başladıkça insanlar bunu yapmaya başladı.

Pozan: O özenmekle alakalı biraz da. Az önce söylediğin özenmek değil.

Sinan: Değil, o tamamen bilinçaltı bir altyapının oluşmasıyla ilgili. Bu tamamen bilinçli yapılan bir şey.

Serpil: Ama Swatting olayında da, böyle bir şey yapıldıysa bunun söylenmesi gerekiyor. Bunun mutlaka ortaya konması, tartışılması, bundan bilinç alabilecek insanlara bilinç alma şansı verilmesi gerekiyor.

Sinan: İki ucu boklu değnek işte.

Serpil: Öyle ama konuşulması lazım. Belki orada bir yükselişe geçecek ama eninde sonunda bu iş toparlanacak. Bunun yolu bu.

Sinan: İş kazası belki kötü bir örnekti ama mesela damperini açık unuttu diye köprü yıkan kamyon olayları. Dünyanın hangi yöresinde acaba bir hafta içinde üç kere böyle bir şey olur.

Sarp: Bu konuya benzer bir şeyden söz etmek istiyorum: Bianet'in aylık ve yıllık kadına şiddet raporları olur. Türkiye'de kaç kadın yaralandı, kaç kadın öldü, kaç kadın evinden ayrılmak durumunda kaldı... Ve bunu çok düzgün bir dille, asla istatistiki bir veri olarak kenara atılma muamelesi görmeyecek kadar düzgün, aynı zamanda herhangi bir görselle vesaireyle özendirmeyecek şekilde yapar. Mesela Türk basınında iCloud'un hack'lenmesiyle ilgili Jennifer Lawrence'ın yıldızlı göğüslerinden başka fotoğraf görmedik.

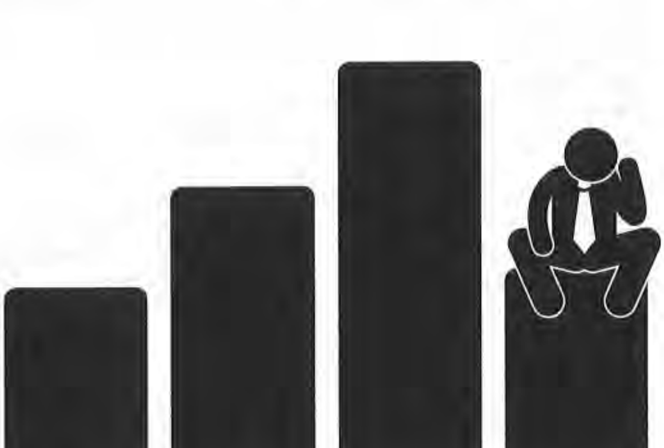
Serpil: Bir tecavüz haberi olsa bir gazetede hemen boğazına sarılınmış bir kadın, ağzı kapatılmış bir kadın... Kadına şiddetin görseli çok net.

Sarp: Ama öteki tarafta Wall Street'in vesairenin sitelerinde gayet galaya giderken çekilmiş bir Jennifer Lawrence fotoğrafı veya bir dergi kapağından alınmış Kate Upton fotoğrafı vardı.

> "İnsanların değişimle beraber hangi kaynak ne kadar güvenilir, hangi kaynağı ne kadar ciddiye almak lazım ayrımını yapabilmesi gerek."

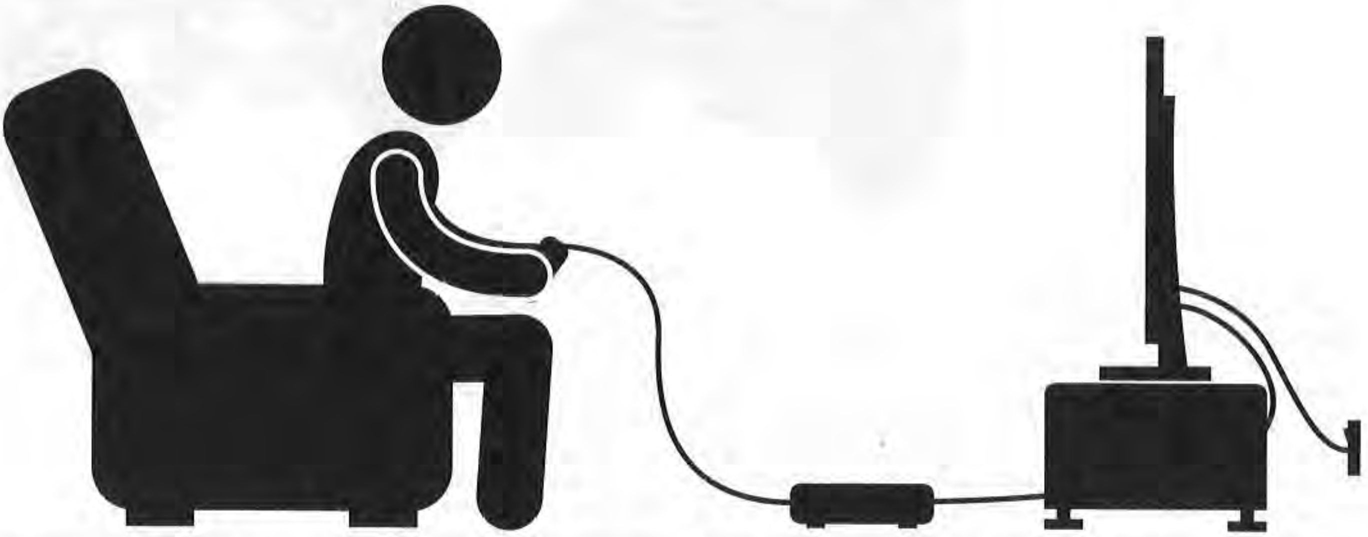


Pozan: Kötü bir haber olarak yayınlanıyordu zaten yurtdışında.
Serpil: Bizde hemen tabii bayram havası.
Sarp: Bunu dile getiren kurumun sorumluluk sahibi olması olay. Buradan Erim'in söylediği oyun dünyasında insanların ellerinin birbirinin cebinde olması durumuna gelebiliriz. Oyun basını içindeki ekiplerin birbirleriyle çok sıkı fıkı olması. Bu Türkiye'de bizim başımıza çok fazla gelen bir şey değil. Ama yurtdışında #GamerGate olayının çıkmasında böyle bir şeyin etkisi var. Yani ben oyun yapıyorum, sizlerden biriyle arkadaşım, "abi oyunu bir ucundan göstersenize", "iyi bir inceleme yazsanıza", "bir yüksek not verin, bir pohpohlayın" şeklinde ilişkilerin olup olmadığı önemli bir mevzuydu. Bu tartışmaların sonunda da zaten oyun basınına duyulan güven çok sarsıldı.
Erim: Benim bayağıdır bahsetmek istediğim şey şu; oyun basını diyorsun ya, anahtar kelime bence o, "basın". İnternetle ve gelişen teknolojiyle beraber dünyada çok şey değişti. Şimdi alternatif medya var, ya da işte bireysel medya var. İnsanlar kendi medyalarını oluşturabiliyor. Ama sıkıntı, insanların o değişimle beraber hangi kaynak ne kadar güvenilir, hangi kaynağı ne kadar ciddiye almak lazım ayrımını yapabilmesi gerek. Popülariteye göre gidiyor genelde. Yeri gelince insanlar kendilerine blogger diyebiliyor. "Ben kendime göre blog yapan birisiyim, basın sorumluluklarım yok, ben sevdiğim oyunlar hakkında düşüncelerimi söylüyorum" diyorlar ama yeri gelince de "ben gazeteciyim" diyorlar ve bu insanlar E3'lere vesairelere davet ediliyor.
Sarp: Ya da edilmek istiyorlar, edilmediklerinde kızıyorlar.
Erim: Aynen. Diğer taraftan, ben ufak seviyede de olsa bir komplo olduğuna inanıyorum. Olaya #GamerGate adının verilmesinin sebebi bu zaten. Gerçekten bu olaya karşı oyun basınından çok koordine bir tepki oldu.
Serpil: Bence komplo falan değil. Herkesin kafasında birikmiş benzer düşünceler vardı ve bu düşünceler bir anda kolektif hale geldi.
Sarp: Zoe Quinn olayı patladıktan sonra çok büyük bir insan grubu delicesine bir savunma hattına girdi ve Zoe Quinn'e yönelik pozitif olmayan her türlü eleştiri silinmeye başlandı. Erim'in komplodan kastı onunla alakalı. Bir hasar kontrolüyle başladı bu olay, ama bu hasar kontrolü bir süre sonra az önce dediğimiz ifade özgürlüğünü gasp edecek noktalara geldi.
Erim: İlk başta, anlaşılmış gibi hiç bu olaydan bahsedilmedi, hiçbir yerde yazılmadı bir hafta boyunca. Ama baktılar ki gitgide büyüyor, beş saatlik bir zaman dilimi içerisinde bütün medya organları "Oyuncular Bitti", "Bu Olayın Değişmesi Lazım" gibi bir anda buna saldıran makaleler yayınladılar. "Zoe Quinn'i eleştiren herkes pistir, kakadır ve bu endüstriden gitsin". Ve iki hafta önce mi ne bu insanların mailing listeleri olduğu, aralarında konuştukları ortaya çıktı.
Sinan: Ama o tip bir mailing listesi olması kadar doğal bir şey yok ki? Hem anlaşsalar bile kimse beş saat içinde öyle bir makale yazamaz. Önceden yazmaya başlamışlardır.
Erim: Ama aynı anda yayınladılar.
Sarp: Erim, bir hafta sessizlik dedin ya, o bir hafta içinde ben naçizane bir süredir sektörde olan biri olarak ne olabileceğini söyleyeyim sana. "Böyle bir şey var, böyle bir şeyle itham ediliyoruz, ey Polygon, ey Eurogamer, ey PC Gamer, ey Oyungezer, bizim bu konuyu etraflıca ve düzgün ele almamız lazım, ama adam gibi, adam derken işte, seksist kelime alışkanlıkları, insan gibi ele almamız lazım, ne yapalım?" O bir hafta içinde herkesin üç maymunu oynadığını düşünmeni çok şey buluyorum ben doğrusu.
Erim: Olay sadece planlamaları ve düzgün bir şekilde ifade etmek istemeleri idiyse neden bu makalelerin altında yorumlar kapatıldı?
Serpil: Benim okuduklarımın hepsinde yorumlar açıktı. Kimilerinin altında yüzlerce yorum vardı.
Sarp: Böyle bir konuda ben yorum olmamasını yorum olmasına bir anlamda tercih ederim çünkü konuşmanın başında zehirli topluluklardan bahsetmiştik ya, oradaki yorum ekranı aklı başında bir tartışmayı yürütmek için doğru bir yer değil. Orası bana sorarsan, insanların daha çok kavga çıkarıp, daha çok odaklandığı yerler.
Serpil: Bir de insanların özgürlüğünden bahsediyorsak eğer, ben orada çok akademik, çok aklı başında bir makale yayınladıysam altında çok saçma sapan bir şey görmeme hakkına da sahibim.
Erim: Web siteleri özel mülk sonuçta, adam kendi sitesinde istediğini yapabilir tabii.
Sarp: Düşün bak, yorumlar kapalı, orada uzun bir metin var, bu metni okumakla ilgilenen insandan başka kimse oraya tıklamayacak. Bir de o yönden bakalım.
Sinan: "Vay, vay, vay, vay, vay, okumadım. Buradan devam edeyim bari ben mevzuya."
Sarp: Evet böyle bir mevzu var, Türkiye'de de çok yaşıyoruz. Bizim ülke-



Konuşanlar:
- Sarp: %26
- Sinan: %25
- Serpil: %18
- Erim: %13
- Faruk: %11
- Pozan: %6
- Kedi: %1

Oyun Dünyasında Nefret Kültürü



nin forumlarında gelmişiz 14. sayfaya. Oraya geliyor birisi soruyor "abi şu oyun şöyle şöyle mi, böyle böyle mi?". 4. sayfada cevabı var.

Sinan: Canımı yesin öyle soran ya. Bir de "şunu da yapmadınız, etmediniz!" diye gelen var.

Sarp: Mesela, sonradan kendisiyle anlaştık ama güzel bir anekdot; en son yazdığımız dosyaların bir tanesinden sonra "dosyanızda şu oyun yok, şu oyun yok, şu oyun yok". Ben de sayfa sayfa oyunların hangisinin olduğunu, olmayan oyunların önceki aylarda dergide yer aldığını yazdım oraya. Sonrasında arkadaş geldi "ya ben zaten üstünkörü bakmıştım" diye cevap attı. Böyle bir dünya var.

Sinan: Aklıma gelmişken, ben şeye de kılım, BioWare'ın her oyununda ya eşcinsel şey ekledik haberi döner ortalıkta, bu Dragon Age'de de gay karakter eklemeleri olay oldu. Bu seksizm değil midir yani? Seksizmi başka taraftan anlayıp başka şekilde kullanmaktır bence.

Serpil: Bence değil ya. Çünkü orada örülmüş bir duvar var, duvarı aştık demek için haber yaparsın.

Sinan: Ama özellikle BioWare'de... Obsidian'ın yaptığını hiç görmedim mesela, Final Fantasy'nin yaptığını hiç görmedim. Bence bunu EA'le oturmuşlar, "bir pazarlama kozu olarak kullanalım" demişler.

Serpil: Pazarlama kozu olarak da kullanılabilir ama. Sonuç olarak farklı bir şey yapıyorsun. "Şu ana kadar çok yer verilmeyen bir mevzuyu biz ele alıyoruz."

Sinan: Mass Effect'lerde de, Dragon Age'lerde de o cinsellik olayını denedim, bayağı üstünkörü, hiçbir şey olmayan bir sahne.

Serpil: Tatmin olmadım.

Sarp: Mass Effect 3'ün sonu da kötüydü, sevişmesi de kötüydü abi.

Sinan: Her BioWare oyununda bir pazarlama olayı olarak her seferinde gösteriyorlar ve ben kızıyorum artık. Eşcinsellere olan bir tepki değil bu, BioWare'ın bunu kullanmasına olan bir tepki.

Sarp: Ne demek istediğini anlıyorum, mantık olarak kabul ediyorum.

Sinan: "Ama sana katılmıyorum, ama orada olmana da itirazım yok" diyorsun.

Sarp: Aynen. Olay bir noktadan sonra zaten Anita'nın duruma, Zoe'nin durumuna da geliyor.

Sinan: Ne Anita'ymış, ne Zoe'ymiş arkadaş ya.

Erim: Kimse Anita'yla Zoe'yi bu çevrelerde artık çok çekiştirmiyor zaten. Ana olay onlar değil.

Faruk: Olay, insanların üzerine çok fazla gidilmesiydi.

Sarp: İnsanların evlerinin, adreslerinin ifşa edilmesi, tehditlere uğraması olay.

Pozan: Neden abi, tehdidi yapan Gladio mu? Neden bu kadar korkuyoruz? Çocuğun biri tehdit etmiş işte.

Sinan: Seni bir kişi tehdit etsin, bak nasıl rahatsız oluyorsun.

Pozan: Çok aldım abi tehdit. Tanıdığım insanlardan da aldım. Bakış açısıyla alakalı o zaman. Ben tehdide, özellikle de internette yapılan tehdide hiç ciddi bakamadım hayatım boyunca.

Sinan: Kadınların oradaki hissi farklı olabilir ama.

Pozan: O zaman da biz pozitif ayrımcılık yapmış olmuyor muyuz?

Sarp: Abi pozitif ayrımcılık yapmak durumundasın ama şu anda. Yani özür dilerim, yapmak zorundasın diye bir şey diyemem sana tabii. Ama ben yapılması gerektiğine inanıyorum. Bizim olaylara bakış açımız genel olarak rahat olmamızla da alakalı. Bazı şeylerde cinsiyetimizden dolayı serbest geçiş hakkı alıyoruz biz.

Sinan: Şimdiye kadar konuşmadı kimse; oyun dünyası düzelse diyoruz ama bu normal dünyanın, yani üst dünyanın gerçeğinin buraya yansıması aslında. Hâlâ erkek egemen bir dünyada yaşıyoruz. Reklamcıların elinden kadın vücudunu al neredeyse hiçbir şey kalmıyor reklamcılık sektöründe. Adam elma satarken kadın kullanıyor, araba satarken kadın kullanıyor, olimpik yüzme havuzu satarken kadın kullanıyor.

SAAT 15:15

Erim: Peki şey soracağım; sizce gelişmiş toplumlarda hâlâ erkek egemenliği var mı?

Pozan: Var ama ben bu olayı buna bağlamıyorum işte. Onlar kadın diye üzerlerine gidilmedi, oyuncuların damarlarına dokundular. Özellikle 25 yaş altı bir oyuncunun kadını kendinden ayırıp o şekilde baktığını hiç sanmıyorum yurtdışında. Türkiye'de olsa daha mantıklı bulurum yani. Kadını çok uzak bir madde olarak gördüğü için Türk genci.

Faruk: Türk ve Batılı oyuncu diye ayırdın ya. Orada toplum içerisinde kabul edilmemiş ile edilmiş insan arasındaki ayrımı yapmak lazım bence. Türk ve yabancı oyuncu olayı değil yani bence olay. Toplum içinde kabul edilmiş, kadınlarla daha düzgün ilişkiler kurabilmiş adamın vereceği tepkiyle sevgi görmemiş, kendini tanımlayamamış adamın vereceği tepki farklı.

Sarp: Topluma uyum sağlamış, kadına saygı duyan, cinsiyet eşitliğine inanan adam, zaten oraya gidip o tehditleri yapan, o yorumları yapan kişi değil.

Pozan: Bilemezsin canım. Belki adamın damarına dokunmuş orada kadının söylediği şeyler, kadının tavrı, kadının oyun sektörüne tavrı, oyunculara olan tavrı, bir şeyi bilmeden konuşması veya bunu düşünüyor olması. Dünyanın en kültürlü adamı da gidip orada yazı yazabilir.

Sarp: "Programların altına yazı yazdı" değil, ölüm tehdidinde bulundu, evinin adresini oraya koydu, telefonuna mesaj attı. Hem bilinçli adam "f* bi şey" diye mesaj yazar mı oraya?

Pozan: Benim anladığım şey tartışmanın bazı noktalarında "bunlar kadın olduğu için eleştirildi" anlamlarının çıkması. Ben ona katılmıyorum hiçbir şekilde.

Serpil: Haklısın, konu biraz oraya odaklandı ama asıl derdimiz nefret

kültürünün çok yaygınlaşması.
Sinan: Baştan beri dolanıyoruz ama asıl olay oyun sektöründeki nefret kültürü.
Serpil: Nefretin bu işin adeta fıtratı haline gelmesi problem şu anda. Ve bunun da, yine aynı yere geliyoruz, belli topluluklar tarafından çok fazla beslenmesi. Mesela Erim o taraftan olaya bakmaya çalışıyor ama ortada çok ciddi bir sorun var ki 4chan denen yer zaten bu nefret var oldukça yaşayabilecek bir toplum.
Erim: Tam bu noktada şunu diyecektim; 4chan'in admin'i olan adam bu konu hakkında konuşulmasını tamamen yasakladı. Bunun üzerine büyük bir kullanıcı kitlesi 4chan'i terk etti.
Serpil: Alkışlıyorum o zaman o adamı.
Sarp: Reddit'te mesela fappening olayında bir noktadan sonra ipin ucu kaçınca moderatörler geldi ve müdahale etti. 4chan eğer bu konularda tehditleri, adres göstermeleri, telefon numarası paylaşmaları kendi içinde düzenleyebilseydi bu noktaya varılmazdı. Bu yüzden şu an kimse benden 4chan'e saygı duymamı bekleyemez.
Erim: 4chan gibi oluşumların olmasını seviyorum. Etrafına zarar veriyor belki ama oradan da bir bilgi alabiliyorsun. 4chan olmasaydı insanoğlu belki birkaç şey kaybedecekti.
Sinan: Her şeyin elektronik değil de mekanik olduğu bir çağdan bakarak düşünüyorum belki ama, 4chan olmasaydı insanoğlu birkaç şey kaybedecekti diyorsun ya, ona karşılık 4chan olduğu için neler kaybetti acaba demek istiyorum. Ölçebilecek bir konumda değilim ama...
Serpil: Ama çok faza insanın bundan zarar gördüğünü biliyoruz. Bir sürü tekil hikâyeler üzerinden. Dolayısıyla insanlık değil ama insanlar bir şeyler kaybetti. Ama tabii orada takılan insanlar da bir sürü şey öğrendiler falan.
Sarp: Erim, biraz önce dediğim şeyi anladığını tahmin ediyorum. Bu konuyla ilgili bir sansür geldikten sonra 4chan'deki insanların toplanıp 8chan'e geliyor olmaları aslında onların aynı tonda bir konuşmayı devam ettirmekten keyif aldıkları ve başkalarının yaşam standartlarını, alışkanlıklarını gasp ederken kendi eğlencelerine müdahale edilmemesinin tadını çıkardıkları anlamına geliyor.
Erim: Abi zehirli bir topluluk değil, çünkü zehirli şeyler konuşmuyorlar. 4chan'den 8chan'e geçmelerinin sebebi sadece olayı konuşmaya devam edebilmek, insanların üstüne gitmeye devam etmek değil. Zaten bunu yapan üç dört kişi var ve onları herkes dışlıyor. Onlar kafasına göre ortalığa saldıran adamlar. Bir grup diyor ki biz sadece bilgi paylaşımı istiyoruz. "Ne oluyor, ne dönüyor, oyunlarla ilgili kim ne yazıp çiziyor? Medyada şeffaflık istiyoruz, dürüstlük istiyoruz, bunun için aktivistlik yapıyoruz."
Serpil: Şimdi Erim, şu salona girdiğinde, yerde iki üç tane cips paketi, birkaç tane çöp falan gördüğün zaman o salon kirlidir. Onları toplamadığın sürece o salon kirli kalmaya devam eder. Diğer her şey ne kadar temiz olursa olsun. O yüzden topluluktan bahsederken de şeyi görmek zorundasın; orada kirlenmiş birkaç insan her şeyi kirletir. Orada yaymaya çalıştığı her neyse hiç alakası olmayacak insanlara da ulaşır, başka insanları da etkiler ve orası artık zehirli bir topluluktur. Bunun aksini söylemek bence azıcık düşününce mümkün değil.
Erim: Ama internet ortamında her zaman öyle oluyor. Bireylerin kaybolup hop başka bir IP'den belirebildiği gaz bulutu gibi bir ortam internet. Biri içeri tak diye giriyor, bir şeyleri bozuyor.
Serpil: Ama sen buna reaksiyon veriyor musun, vermiyor musun? Bu #GamerGate olayı 4chan'den çıktı, doğru mu? 4chan bunu kontrol altına almak için bir şey yapmadı, o çöpleri temizlemedi. Ne kadar kaldı bilmiyorum ama kaldı. Ve ben artık o topluluğa kirlenmiş gözüyle bakıyorum. Yani aralarından Bob ve Patrick iyiydi diye bir şey yok.
Erim: 4chan topluluk olayına tamamen karşı bir oluşum ama. "Biz 4chan'iz" diye bir şey yok yani.
Sarp: 4chan ve 9gag'den insanların birbiriyle takıştığını, bunu bir kimlik haline getirdiğini geçen yıllarda çok gördük.
Sinan: Biraz konuyu toparlayalım. Oyun sektöründe bir nefret kültürü var, yok diyemeyiz. Olmayan yerler azınlıkta. Hem oyun basını olarak, hem oyuncular olarak ne yapabiliriz bunu azaltmak için?
Sarp: Ben olumlu etkinin oyuncularda çok az olduğunu görüyorum. Yanlış anlaşılmasın, ben övülmeyi, el üstünde tutulmayı beklemiyorum ama olumlu yapılmış bir şeyin oyuncular tarafından değerlendirilmediğini, olumsuzun çok sert bir kırbaçla geri döndüğünü gördüm.
Sinan: Abi internet işte. Başlığa Activision yerine Activizion yazıyorsun, ilk gelen üç yorum "haha Activizion, Activizion". Gamespot "Darksiders II'nin Mudget'ları 50 Milyon Dolar" diye bir şey yazmıştı, aşağısı komple "mudget" diye gidiyordu. Arada birisi "evet adamlar bu kadar güzel bir konuya değinmiş, bir harf hatasını yakaladım, ne kadar da zekiyim" demiş, güzel, sonra "mudget hauau", "mudget", "mudget"... Maalesef "hata buldum heyo, gözüne sokayım" şeyi var. Millet neden gidip oraya "ilk yorum" yazıyor? Amaç kendini göstermek, "ben de varım" demek.
Sarp: Anlıyorum ama bizim Facebook konuşmalarımız sırasında Volkan'ın söylediği çok güzel bir laf var; "insanlar bir süre sonra sürekli olumsuza maruz kalmaktan sıkılacaklar ve bazı mecraları terk edecekler ve bu mecralar sadece olumsuz olanların eline kalacak". Biraz önce dediğimiz, salonun ortasındaki çöpleri toplamazsan güzel eşyaları birisi gelecek çıkaracak, o salon sadece ortasındaki çöplerle birlikte kalacak.
Serpil: Bence, olay biraz "Gamers Are Dead"e doğru geliyor, oyuncu tanımı üzerinde biraz düşünmek gerek. Bir şeyleri değiştireceksek herhalde oradan değiştireceğiz. Çünkü tüm çarklar herkesin kendisini ergen hissetmesi için çalışıyor. "En güzel yer orası, özgürsün, istediğini yaparsın, istediğini söylersin."
Sinan: Arkadan bir de olgunlaşmamış bir kitle geliyor ya sürekli 10-12 yaş. Taban sürekli genişliyor. Biz "oyunlardaki o çocuk ruhunu arıyoruz" derken o "çocuk vurdumduymazlığında" olarak algılanıyor.

> **"Olumlu yapılmış bir şeyin oyuncular tarafından değerlendirilmediğini, olumsuzun çok sert bir kırbaçla geri döndüğünü gördüm."**

Serpil: Sadece o da değil, genel olarak oyuncu davranışını tanımlarken yaptığımız her harekette bir yerde "abi sen yaparsın ya" diyoruz. Egoyu besleyecek şekilde konuşuyoruz. Oyunlarda da bize sürekli ikram edilen şeyler bunlar. Başarım elde etmelerimiz, dünyayı kurtarmalarımız falan. Tamamen ilk gençlik duygularını beslemeye yönelik.
Erim: Oyun o değil midir zaten?
Serpil: Her zaman değildir ya. Eğlenmenin çok fazla yolu var.
Sarp: Bu dediğimiz oyun mantığı, sırf katıldı diye herkesin futbol şampiyonasında küçük bir kupa alması gibi.
Serpil: Bütün anaokulu çocuklarına takdir belgesi vermek gibi. Bence biraz kimlik üzerinden konuşalım. Faruk Bey, siz ne söyleyeceksiniz bu konu hakkında?
Faruk: Ne oldu oyuncu kimliği, ben tanımıyorum ki artık? Her şey birbirine girdi.
Serpil: Sen kendine "gamer" mı diyorsun?
Faruk: Yok, "oyunsever" diyorum ben kendime artık sadece. "Gamer" çok fazla dejenere olmuş bir kimlik zaten bana kalırsa. Oyunseveriz,

Oyun Dünyasında Nefret Kültürü

sinema sevdiğimiz gibi. Bakış açımız tabii meslek icabı biraz daha profesyonel. Ama artık kendimi bir zümreye de ait hissetmiyorum mesela kendi üzerimden konuşacaksam. Seviyordum eskiden. Daha özel, daha kompakt bir topluluk içinde olmak insana kendini özel hissettiren bir şeydi. Ama tabii metalaştı artık her şey ve bence içi boşaldı.

Sinan: Hiç kimse "oyunculardan mısınız siz?" diye gelmedi bize abi. Biz neydik? Pendik'ten cebimizdeki üç kuruşla banliyöye atlayıp Kadıköy'e gidip, "yeni ne oyun çıkmış" diye listelerden bakıp, onu alıp, haftanın geri kalanını aç geçiren insanlardık. Oyun dükkânında karşılaşıp laklak ederdik. Daha sonra "bize oyuncu deniyormuş"un farkına vardık.

Faruk: Herkes oyun oynuyor bir şekilde. Bununla daha özel, profesyonel ilgilenen ya da hobisini daha iyi özümsemeye çalışan bir insana ne denir, ben bilmiyorum. Oyunun kim tarafından tasarlandığını bilen, o tasarımcının sürekli işlerini takip eden ve o tasarım geleneğinin üzerine birkaç söz söyleyebilecek adam en fazla oyunseverdir yani.

SAAT 15:45

Pozan: Şöyle bir şey sormak istiyorum. Acaba oyunculardaki nefretle, kendi topluluklarını oluşturma isteğini karıştırıyor muyuz? Mesela Street Fighter'ı örnek verdik. "Biz böyleyiz, istemiyorsan bizim aramızda bulunma". Bu ne kadar kötü bir şey sizce? Adam kendi kültürünü, kendisi gibi insanları bir arada tutmak istiyor.

Sinan: Abi kızı taciz edip bunu da normal görmek...

Pozan: Ama hep kıza geliyor konu, ben kız hakkında konuşmuyorum. Erkeklere karşı da olabilir.

Sinan: Şeye kızmıyor muyuz abi; bir adam bizim foruma geliyor, "ya arkadaşlar Assassin's Creed'in yenisi çıkıyormuş, duydunuz mu?" diyor, insanlar yaydan çıkmışçasına boşalıyor, "vay nasıl bilmezsin", "cahil", "sen yenisin değil mi buralarda". Yani çocuğun söylediği Oyungezer topluluğu şöyledir, böyledir de değil, yalnızca Assassin's Creed'i onlar kadar takip etmemiş, bilmemiş, üstünden geçiyorlar yani. Bir daha o çocuk yok. Normal mi sence bu?

Pozan: İşte bu nefret mi, adam kendi içinde bir tutarlılık oluşturmak için mi yapıyor. Bunu bilmeyen, anlamayan adamla zaten sohbet etmek istemez ki o. Ona kötü davranmıyor, ona "böyle olacaksın", "böyle olursan bizimle takılabilirsin" diyor.

Sinan: 1990'lara kadar insanlar sadece fiziksel olarak vardı. O fiziksel kimliğe uymayan, dışarıdan gelen insanlara direnç gösterirlerdi. İşte milliyetçilik böyle, ırkçılık böyle, bir sürü ayrımcılık böyle. Bunun yanında bir de online kimlik oluştu 90'lardan sonra.

Serpil: Online yaşamı değerlendirirken ister istemez kafa genel insani değerlere gidiyor. Bütün insanlık tarihinde olayın nasıl geliştiğine şöyle bir baktığın zaman az çok bağlantıyı kurabiliyorsun. Bu daha çok yeni bir toplumsal alan. Daha şu an herkes birbirinden nefret ediyor.

Sinan: Bir yandan da seviyor ama, "vay Oyungezer'densin kardeşim" diyebiliyor.

Serpil: Memleketlisini bulmuş gibi oluyor.

Pozan: Sen Street Fighter'ı iyi oynuyorsun, oyun hakkındaki her şeyi biliyorsun, bilmeyen adama "ya bunu öğreneceksin, ya da çık buradan" demelerinde bence hiçbir sakınca yok. Öğrenmek isteyene o tip davranışta bulunan ayrı. Ama mesela anime topluluğuna gelip X-Men'in çizgi filmini öven insana da "bir git" derler yani.

Erim: Ona çok benzeyen bir şey kaykaycı kültüründe çok var mesela. Herkes iyidir, herkes birbirini sever, kaymak ister, birbirimize hareket gösteririz falan filan. Ama dışarıdan çok bizle alakasız birisi geldiğinde de kibarca kovarız yani. Çünkü herkesi almamız mümkün değil. Bir dönem öyleydi mesela. Beşiktaş'ta bir dönem herkes kaykaycılarla takılmak isterdi.

Sinan: Hâlâ olli molli mi yapıyorsunuz sadece yoksa grind mrind yapmaya başladınız mı?

Erim: Bir noktada, 2000'lerin başında gelen herkesi buyur ediyorduk. Ondan sonra o kadar doldu ki orası, parti ortamına dönüştü. Alakasız adamlar geliyordu, herkes serserilik yapıyordu ve polis gelip bizi oradan kovmaya çalışıyordu. En sonunda "abi biz olayımızın dışına çıktığımız zaman dağılıyoruz" demek zorunda kaldık.

Sarp: İkinizin söylediğine şöyle bir alternatif getireceğim; bir kapı var, kapının üstünde yazıyor ki "Türkiye animeciler kulübü, biz burada anime konuşuyoruz, bilmeyen ya da sululuk yapacak olan girmesin". Buna varım.

Pozan: Ben de bunu düşünüyorum. Street Fighter'daki mantık da "biz böyleyiz, oyuna bakış açımız bu".

Sarp: Ama bak o bir dünya şampiyonası ve resmi bir dünya şampiyonası içerisinde o tip bir gruplaşmayı mümkün kılamazsın.

Sinan: Ve dünya şampiyonasında kız finale kadar gelmiş. Oynayan bir insan yani. Kız olduğu için üstüne gittiler. "Biz böyleyiz" dediği şey orada "biz kızları taciz de ederiz, kendi aramızda küfürlü de konuşuruz, öküz gibi olana destek çıkarız".

Pozan: Ben de izliyorum Street Fighter turnuva maçlarını, insanlar sürekli birbirlerine laf atıyor. Erkekler birbirlerine laf atıyor sürekli. Bir kapışma ortamı var yani.

Sinan: Sinir bozmak için mi yani?

Pozan: Aynen, aynen. Demek istediğim şey o.

Sinan: Onu bilmiyorum bak mesela.

Pozan: Yani kültürde dalga geçme varsa kızla da dalga geçecek, kız da onu kaldıracak.

Erim: Onu öyle de algılamış olabilirler gerçekten. Herkes birbirine laf ederken "oo bak bu kıza laf edildi".

Sarp: Ama erkekler birbirine laf ederken atıyorum "you little shit" diyor ama bir kıza laf edilirken "you little ..." deniyor.

Serpil: Ya küfretmesene...

Sarp: Yorumlarda erkek erkeğe "ignorant idiot" diye küfredilirken, kadına edilen küfürlerde gerçekten genital organ üzerinden bir saldırma var. Olay burada birazcık. Bunu anlatması, oradaki nüansı yakalaması çok zor aslında.

Serpil: Kendini ayıklaman çok zor zaten. O kadar dilin, kültürün içinde olan bir şeyden bahsediyoruz ki. Yaşam tarzının bir parçası haline gelmiş. Birçok kadının da zaten bunu kabullendiği ve o dili üretmeye devam ettiği bir ortam bu. Bir de şey; bu ayrımcılık, ırkçılık vs. gibi tartışmalardan firmalar, yapımcılar da korktukları için bunları ayıklamak gibi bir derde de giriyorlar. Sonra bir bakıyorsun oyunda hiç kadın yok bu sefer. Neden? Çünkü böyle bir tartışmaya girmek istemiyorlar. "Hiç zenci koymayalım oyuna",

> **"Herkes oyun oynuyor bir şekilde. Hobisini daha iyi özümsemeye çalışan bir insana ne denir bilmiyorum. 'Oyunsever' diyorum ben kendime artık sadece."**



"Latinler olmasın çünkü yanlış anlaşılacak" gibi. İşte bu sefer de kadınlar olarak dışlanmış oluyorsun bütün bir kültürden. Onun da tehlikeli bir yere geldiğini bence unutmayalım.
Sarp: Pozan'ın dediği şeye şu noktada katılıyorum; bu kendi içinde dijital de olsa bir topluluk neticede. Ve oluşturduğun toplulukta diyorsun ki "ben erkek muhabbeti yapmak istiyorum, benim ortamım böyle olsun istiyorum".
Sinan: Beşiktaş'ta Çıtır Cafe vardır ya, oraya Beşiktaş maçı sırasında Fenerbahçe formasıyla gidip "löy löy löy Fener" falan dersen, dayak yersen, hepimiz de deriz "e hak etmiş abi". Demez miyiz?
Erim: Çok normal ama aslında düşününce o bile yanlış bir şey.
Serpil: Ama orada bir rekabet durumu var. Yani kadınla erkek, beyazla zenci böyle değil ki?
Sinan: Oraya ait olmamakla ilgili bir şey. Yani oraya gelmesi bile dayak yemesi için bir başlangıç olabilir.
Faruk: Dayak yemesi eyvallah, ama bıçaklanıp öldürülmesi başka bir şey mesela. Hangi aralıkta toplumsal soruna dönüştüğüyle alakalı.
Sinan: Herkesin içinde bir yaratık var, çeşitli seviyelerde onu dibe gömmeyi öğreniyoruz galiba.
Faruk: İnternet ortamında çok kabul gören bir davranış biçimi ya o. Orada nasıl kapak taktığınla, ne kadar fırlama olduğunla ilgili bir norm var. Diyorlar ya video altına yorum yazmak ata sporu oldu. Bunu çok da iyi yapanlar var açıkçası ama işte bir anda kimliğinin çok fazla dışına çıkıp bambaşka personalar yaratanlar da var yani. Gaziosmanpaşa'da Şanzelize Cafe diye bir yer varmış. Altına şey yazmış bir tanesi; "bu ne lan" demiş "1 erkek başına 5 erkek düşüyor". Yani böyle bir ton tutturup yapanlar da var.
Sinan: Hep böyle olumsuzlardan bahsettik, olumlu tarafından da bahsedelim biraz. Mesela ben 9gag'e girmeye başladığım ilk zamanlardan sonra şeyi fark ettim; Arjantin'deki adam da benle aynı derdi yaşıyormuş. Aynı şeye gülebiliyoruz.
Sarp: "Sevdiğim insan ve mesafe" diye bir şey var. En az sevdiğin insan kapı komşun, işte arada 40 kilometre var "iyi adam ya", biraz daha gidiyor "canımsın", daha da gidiyor "sanki kayıp kardeşim" ama 8000 kilometre. İnternetin öyle bir şeyi var gerçekten.
Sinan: Komşunun çöpünü zırt diye kapının önüne koyduğunu gördükçe kıl oluyorsun.
Erim: Yani birazcık şeyi anlasak; kadın oyuncu, erkek oyuncu, oyuncuyuz abi işte, oyun oynamayı seviyoruz yani.
Sinan: Kadın oyuncu görünce erkekler inci bulmuş gibi oluyor: "Yaşasın oyuncu kız arkadaş."
Erim: O nedenle ben çözümün bireysellikte, birey olduğumuzu fark etmekte olduğunu düşünüyorum. İnternette "kadınlar" fikrine saldırmak yerine saldırdığın insanların kişiler olduğunu, veya kızsan da "erkek egemen toplum"a saldırmak yerine konuştuğun, bahsettiğin insanların bireyler olduğunu anlamak bence olayı en çok yatıştıracak şey.
Sarp: Bir de şöyle bir şey var, hatta bizde dergide yazan Hazal'ın online yazılarının bir tanesinde var. Bazı erkek toplumları da bir kızın oyundan keyif almasını kafalarında oturtamıyorlar. Bunu oyunlardan bizim kadar keyif alan başka kız arkadaşlardan da çok duydum. "Oyun oynayan kız arkadaş" kavramı uzaktan çok güzel gözüküyor gibi olsa da yakınına geldiğinde çok tepki gösterilen bir şey de olabiliyor.
Serpil: Ben öyle bir şey görmedim hayatımda valla.
Sinan: Kaç kere yemek yapmadın da Tuğbek aç kaldı?
Erim: "Sahtesin, hoşlanmıyorsun, sırf millete yaranmak için böyle yapıyorsun" gibi tepki çok oluyor, evet.
Pozan: Bu Türk gencinin tepkisi direkt.
Sarp: Pozan, Türk mantığı diyorsun ya, yurtdışında da olan bir şey bu. Tartışmaların olduğu zamanlarda bunu da çok okudum, bana da çok garip geliyor. Halbuki "ortak hobiler paylaşabildiğin bir insan" kavramı cinsiyet kavramıyla bölünüyor.
Sinan: Oyunlardan daha çok ihtiyacımız var bir eşe, bir kadına ama hayatımızın en çok zamanını alan hobimizin araya gireceğini biliyoruz, o yüzden hobimizi paylaşabileceğimiz bir insan arıyoruz.
Serpil: Ama işte bulunca da saldırıyorsun diyor Sarp.
Sinan: "Bir oyuncu kız var ortada, kapışın" ortamı hiç görmedim ben ya.
Faruk: Bir gif vardı. Kadın oyuncu mermim bitti diyor, içeriden bir sürü şarjör atıyorlar kadına.
Sinan: Askerdeki kadar bu kadar erkeğin bu kadar uzun süre kalıp da bu kadar az kavga ettiği bir ortam ben görmedim. Ama ortama bir tane kadın koy, komutan olsun, normal asker olsun, çalışan olsun, hiçbir şey yapmasın, telefon kartı satsın, acayip. Çünkü onun önündeyken yanındakiyle bir karşılaşma durumu oluyor. Kardeş Payı'nda bir bölüm vardı ya kadınlar ortadan kayboluyor, direkt mağara adamı gibi yaşamaya başlıyor erkekler. Hakikaten sonu o yani.
Erim: Mesela benim hiç kadınlara karşı bir garezim yok. Ama iki senedir var olan müzik grubumuzda bir kural koydum, "abi" dedim "gruba kız almıyoruz, haberiniz olsun". Bir ara bas gitarist aradık aylarca, iki kız bas gitarist geldi çok iyi, almadık. Grup dağılıyor çünkü. Üç tane grupta bulundum, kız gelince millet kızı etkileyecek diye grup dağıldı. "Kadın gemiye uğursuzluk getirir" gibi.
Sinan: Bilmiyorum kadınlarda var mı bu "erkeği etkileyeceğiz" diye...
Faruk: Geçen bir şey okudum; erkeklerin ve kadınların düşünce tarzlarıyla alakalı. Erkek için her şey bir kutu. O kutunun içindesin. Oyun mu oynayacaksın, o an sadece oyundasın. Atıyorum seks mi istedi canın, gerçi hepsini kapsayan bir şey ama, onun da kutusu ayrı. Bunlar karışmıyor birbirine. Kadınlarda komplike bir şekilde aynı anda her şey gidiyor. Bir ekolojisi var.
Serpil: O yüzden kadınlar hem kendi aralarında idare edebiliyorlar, hem gelen erkeği idare edebiliyorlar falan... Neyse, biz kadınlar hepinizi öldüreceğiz diye bitirelim o zaman.



inceleme

Bilen Adam

OYNAMADIĞIMIZ OYUNLARA NE KADAR PARA VERİYORUZ?

Az önce PS Plus'ın yıllık ücretinin %50 arttığı haberini aldım! Sony'nin bu hizmetini çok seven Türk kullanıcılar için acı verici bir haber tabii. Bir yandan da insan düşünüyor: Yıllık 150 TL'ye, aylık 12,5 TL'ye her ay 5-6 tane bedava oyun sahibi oluyorsun, çok mu? Aynı şekilde Xbox'ın Games With Gold çalışmasıyla Xbox sahipleri de bedava oyunlara ulaşıyor. Bunların üstüne EA Access de geldi, ayda sadece 5 dolara EA'in arşivinden 4-5 oyuna sahip olabiliyorsunuz (şu anda sadece Xbox One'da).

Bütün bunlar niye var? Çünkü PC'leri, daha doğrusu Steam'i kıskanıyorlar! Steam'in yılda üç kez yaptığı acayip indirimleri hangimiz elimiz titreyerek beklemiyor ki? Akşam 8'de Steam'in başına hangi birimiz koşmuyor? En son indirimlerde "bu sefer almayacağım!" dediğim halde 70-80 doları gömdüm herhalde yine onlarca oyuna.

E peki Steam Sale yoksa ne olacak? E o zaman da Humble Bundle var! Her hafta yenilenen içeriğiyle, dilerseniz 1 sent vererek her hafta bir sürü oyun sahibi olabiliyorsunuz! Ve bunları Steam'e ekliyorsunuz, mutlu oluyorsunuz... Oyunlarınız sürekli artıyor! Listeniz abarıyor! Yaşasın Steam! Steam Steam Steam!

E peki güzel kardeşlerim, dostlarım, Romalılar... Dijital oyun indirme çağının bir nimeti olarak böyle tanesi 1 kuruşla 2 lira arasında değişen ücretlere giderek artan bir oyun arşivine sahip olmaktan memnun musunuz gerçekten? O balina gibi şişmiş Steam listeniz, PS Plus oyunlarınıza bir gidin bakın. Evet evet, lütfen, bu yazıyı okumayı bırakıp listenizi açın ve şunları yapın:

1- Toplam kaç tane oyununuz var?
2- Bunlardan kaçını açıp oynamışsınız?
3- Kaçını bitirmişsiniz?
4- Kaçını 1 saatten fazla oynamışsınız?

Sonucun sizi birkaç noktada rahatsız edeceğini düşünüyorum. Alınıp da değil bitirilmek, daha tadına varılmadan bir kenara atılmış oyunlar beni rahatsız eder. Ama daha da kötüsü, sırf "sahip olmak için" 5 dolara, 1 dolara vs. alınıp listeye bir isim olarak eklenmiş duran oyunlar. Steam profilimin söylediğine göre hesabımdaki oyunların %23'ünü bitirmişim (ki bu iyi bir oran aslında). Ancak hiç oynanmamış oyunların sayısı 200 civarı! Steam indirimlerinden alınmış olsa ve oyun başına 2 ila 5 dolar vermiş olsam, geçen 10 yılda 400 ila 1000 dolar arası bir miktarı çöpe atmışım demek ki! Ortalama 700 dolar diyelim biz, yılda 70 doları, yani 160 lirayı sokağa atmışım. Her yıl hiç oynamayacağım 35 oyun almışım... Her ay neredeyse 3 oyun.

Bu sizce de sağlıksız değil mi? Bence gayet sağlıksız. Fallout New Vegas, Skyrim gibi oyunlara 100 saati gömmek ama her anından farklı bir haz almak varken, oynanmamış onca oyunu depolamak niye? Bu (tüketim değil ama) gereksiz oburluğu söküp atabilsek, iyi olmaz mı sizce de?

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Chronology	7	64
Cloud Chamber	8+	73
Diablo 3: Ultimate Evil Edition	8+	90
Dynasty Warriors: Gundam Reborn	5+	64
EA Sports UFC	7	70
Firefall	5	60
Gods Will Be Watching	6+	64
Killer is Dead Nightmare Edition	6	71
Only If	5	39
P.T.	-	-
Reclaim	8	-
Risen 3 Titan Lords	6+	65
Sacred 3	4	57
Sunless Sea	-	-
The Incredible Adventures of Van Helsing 2	7+	77
The Last of Us Remastered	8+	95
The Room	7	73
The Wolf Among Us	8	79
Wayward Manor	4	43
Xenonauts	7	76

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY



	SAYFA
80 Days	83
Dead Rising 3 Apocalypse Edition	72
Destiny	44
FIFA 15	52
Gang Beats	75
Hack'n'Slash	77
Hearthstone: Curse of Naxrammas	63
Infamous: First Light	51
Interstellar	83
King's Bounty: Dark Side	65
Lichdom Battlemage	70
Metro Redux	66
Murasaki Baby	82
Naruto Ultimate Ninja Storm Revolution	50
Oddworld New'n'Tasty	76
Planetary Annihilation	56
Total War Rome II Emperor Edition	62
Super Time Force Ultra	64
The Sims 4	58
The Vanishing of Ethan Carter	68
The Walking Dead: Season Two	78
Wasteland 2	80



Nasıl Notluyoruz?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

10 Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.

9 Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.

8 Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.

7 İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.

6 Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.

5 Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.

4 Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.

3 Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.

2 Berbat bir oyun.

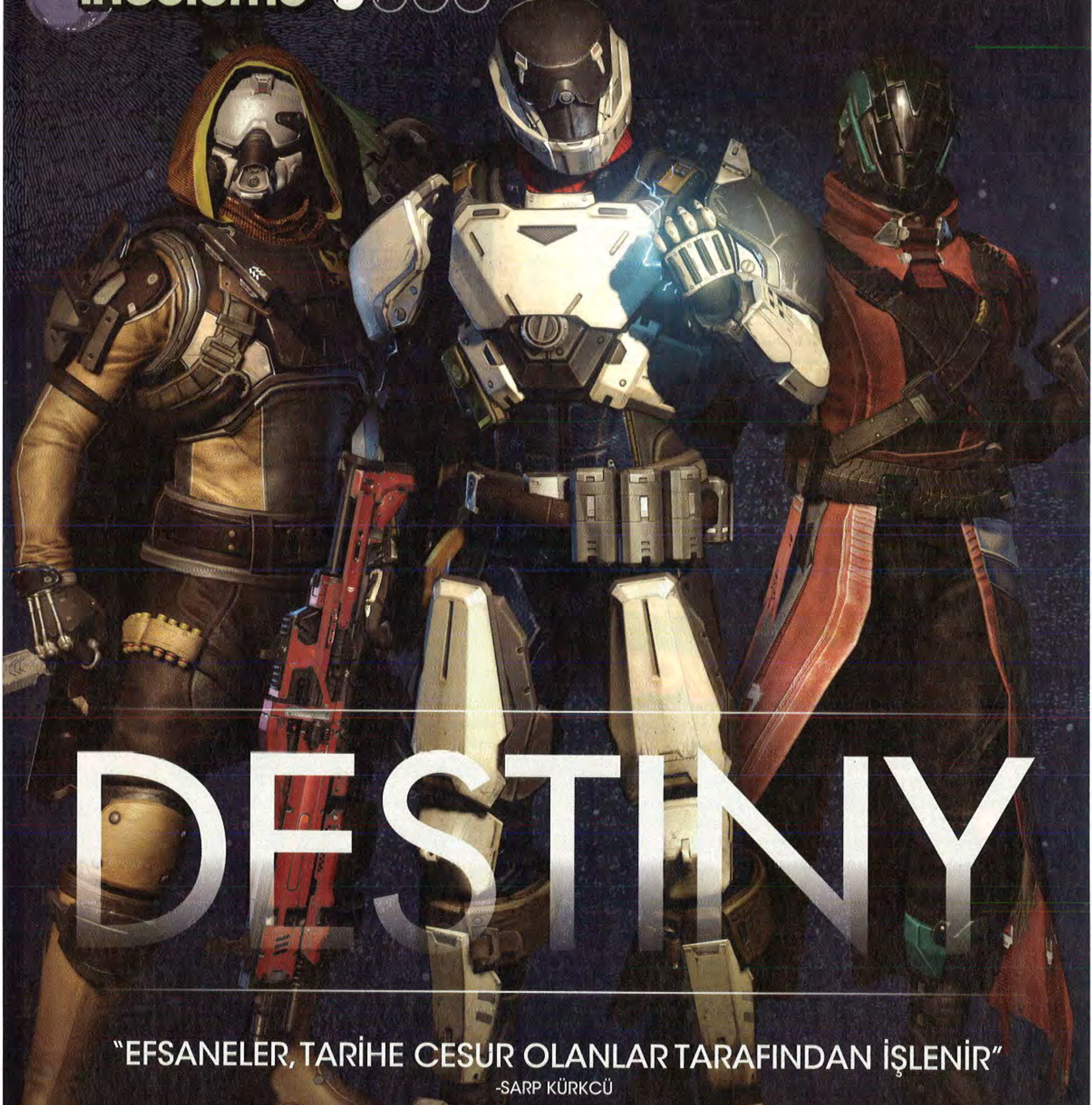
1 Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.

"Very" Tabanı

Poligonları sayalım!

Yıllar geçtikçe güzelleşen 3D karakterlerin arkasındaki emektar güç olan poligonların sayısı da logaritmik olarak arttı. PC'lerimizin ve konsollarımızın içindeki akıl almaz işlemci gücü sayesinde, bir karaktere ayrılabilen poligon sayısında müthiş bir yükseliş var. Elbette daha fazla poligon daha başarılı grafik ve oyun demek değil. Esas başarı az sayıda poligonla sistem üzerindeki yükü azaltabilmek. Gelin yıllardan beri artan poligon sayısını en ünlü oyunlardaki ana karakterlerin üstünden görüp şaşıralım:

- **Quake** (1996, PC)
Oyuncu modeli: 200 poligon
- **Half-Life** (1998, PC)
Zombi: 844 poligon
- **Gran Turismo 4** (2004, PS2)
Arabalar: 2000 ila 5000 poligon
- **GTA: San Andreas** (2004, PS2)
Karakterler: 2000 poligon
- **Half-Life 2** (2004, PC)
Alyx Vance: 8323 poligon
- **Quake 4** (2006, PC)
Oyuncu modeli: 2500 poligon
- **Crysis** (2007, PC)
Nanosuit: 24.000 poligon
- **Uncharted** (2007, PS3)
Ana karakterler: 20.000 ila 30.000 poligon
- **GTA 4** (2008, PS3)
Ana karakterler: 8000 ila 10000 poligon
- **God of War 3** (2010, PS3)
Kratos: 10.000 poligon
- **The Witcher 2** (2011, PC)
Geralt: 20.000 poligon
- **Crysis 3** (2013, PC)
Nanosuit: 59.000 poligon
- **Ryse: Son of Rome** (2014, PC)
Ana karakter: 81.000 poligon



DESTINY

"EFSANELER, TARİHE CESUR OLANLAR TARAFINDAN İŞLENİR"

-SARP KÜRKCÜ

Venüs'ün davetkâr doğası, üstüne kurulmuş koloninin soluklaşmış anıtlarıyla lekeleniyor sanki. Bense bu anıtların eski bir toplanma alanı gibi gözüken yıkıntılarında pusmuş, kendimi koruma niyetiyle sıkışmış durumdayım. Nereden geldiğini bilmediğim, fütursuzca üstüme yürüyen robotların ağır ateşi altında titremekten başka yapabileceğim bir şey yok. Nasıl yaparım, nasıl kurtulurum buradan? Işık, çok kısa bir süre sonra bana güvenilir bombamı bahşedecek. Ama o kadar süre daha dayanabilecek miyim?

O esnada önümde patlayan farklı renkteki bir ışık işin rengini değiştiriyor. Bu robotların lazeri kırmızıydı, ama yerler mor bir hareyle parlıyor. Kafamı saklandığım taşın arkasından kaldırınca önümde dikilen birini görüyorum. Kılığına bakılırsa bu bir Titan, bana göre çok daha dayanıklı bir Gardiyan. Etraftaki robotların cesetlerini umursamaksızın ortalarında duruyor. Yapabileceğim bir şey yok. Ağzımdan bir laf çıkmıyor, çıksa da ona ulaşmaz zaten. Tek yapabildiğim, o motorunu çağırırken el sallamak. Motora bindiğinde basıp gidiyor, bense etraftan mermilerimi toplayıp yoluma devam ediyorum. Venüs güzel bir yer, üstelik düşündüğüm kadar da yalnız değilim.





Ey Hive manyakları, nasıl bir deliliktir sizinkisi de güzelim Ay'ı bu hale getirdiniz?

ESKİ ALIŞKANLIKLARINDAN YARDIM ALDIĞI, AMA TÜMÜYLE YENİ BİR ŞEYLER DENEDİĞİ BİR PROJEDE BUNGIE. EN BÜYÜK YENİLİKSE, ACTIVISION.

Bungie... *Halo*'yu yapan firma. Bizi Master Chief'le tanıştıran firma. Kendi başyapıtını daha ilk oyunuyla ortaya koyan firma. Sadece oyun dünyasının değil, içinde zanaat olan her işin genel problemidir bu. Bir demirci ustası hayatının bir döneminde öyle bir silah koyar ki ortaya, savurmadan önce iki kere düşünürsünüz. Çünkü taşa çarptığında en ufak bir hasar görmeyecek olsa bile, metalin o titremesi yüreğinizde olsun, silaha zarar gelmesin istersiniz. Sonrasında asla bu kadar iyi bir silah yapamayacağını bilerek işine devam eder demirci, etmek zorundadır. Bazısı da, tek arzusu mükemmele ulaşmak olduğu için, başyapıtını ortaya koyduktan sonra bırakır her şeyi. *Buzyeli Vadisi*'nde **Aegis-Fang**'i üreten **Bruennor** gibi. Bruennor o noktadan sonra başka bir silah için fırının önüne geçmedi. Ama iyi bir iş ortaya koyan herkes aynı hamleyi yapacak diye bir kaide yok.

Gerçi bizler *Unutulmuş Diyarlar*'dan, D&D'den çok uzaklardayız. Bildiğimiz zaman ve mekânın biraz daha ilerisindeyiz sadece. *Destiny*, aslında bize çok uzak olmayan bir yerden yine bize çok uzak olmayan bir masal anlatmanın peşinde. Masal diyorum, çünkü *Destiny* bir o kadar da sürreal, karmaşık soruları sormaya yeltenirseniz çelişkili cevaplardan fazlasını bulamadığınız bir şeyler anlatıyor. Eğer bu soruları sormazsanız, verdiğiniz zamanın ve paranın karşılığını hiç alamayacaksınız. Sorarsanız da, alacağınızın garantisini kimse veremez. Fazla karışık değil mi? 9 Eylül'de yayınlandığından beri *Destiny*'ye dair hiçbir konu basit olmadı ki zaten.

HIRPALANMIŞILIĞIN ZARAFETİ

Destiny'den bahsederken insan geriliyor. Arkasına aldığı reklam kampanyalarının gücüyle oyun dünyasını yeniden şekillendirecek bir Mesih gibi görülen, hakkındaki efsaneler ağızdan ağıza yayıldıkça büyüyen ve durmak bilmeyen bir isim haline geldikten sonra ortaya çıkan şeyin insanları tatmin etmesi nasıl mümkün olabilir ki?

O nedenle *Destiny*, nasıl bakarsanız bakın bir tarafıyla mutlaka sizi de hayal kırıklığına uğratacak türden bir oyun. Tüm o aktörlerle çekilmiş havalı videoları, konsollara özel içerikleri, övüle övüle bitirilemeyen özellikleriyle pazarlama canavarı *Destiny* karşısında gerçek *Destiny*'nin aciz kalmasında şaşılacak bir şey yok. Ama bunların etkisini bir şekilde silkeleyip üstünüzden atabilirseniz, kafanızda **Activision**'ın ağır bir şekilde hatayla oluşturduğu *Destiny* imgesini ve oyunun çevresine aynı reklam politikasıyla sardığı sahte kozayı yırtabilirseniz, karşınızda birçok temel özelliği bakımından da ayakları üstünde durabilecek bir oyun görürsünüz.

Oyunun problemlerine bir giriş yapacak olursam, tabii ki acımadan reklam kampanyasından başlarım. *Destiny*'nin olabileceği her şeyi yırtıp atan, gerçekte olduğu seviyenin fersah fersah gerisine çekilmesine sebep olan bir abartının külfetini çekiyor oyun. *Destiny*'yle vakit geçirmeye niyetiniz varsa, her şeyden önce sizde yayıncı firmanın ta kendisi tarafından oluşturulmuş bu önyargıyı yıkmanız lazım. Haklısınız, bir oyunu sevmek biz oyuncuları bu kadar yormamalı.

Ama bu hataların oyunun kendisiyle alakası yok. O nedenle *Destiny*'yi "neden bize anlatılan şey değil" diye alıp camdan atmayı çok istesem de, yapamıyorum. Yapamıyorum, çünkü Activision gibi dev bir yayıncıyla anlaşma yapıp çalışmanın götürülerini tahayyül bile edemem. Yapamıyorum, çünkü Bungie'nin çabalarını topu topu altı sayfada buruşturup kenara atmaya vicdanım elvermiyor. O nedenle ben önyargılarımı yıktım, *Destiny*'yi karşıma aldım ve yaklaşık 40 saatimi gömerek tartmaya çabaladım. En azından bunu yapabilirdim çünkü.

"GEZGİN'İN GELİŞİYLE HER ŞEY DEĞİŞTİ"

Başlangıcında ölü olduğumuz ama bir şekilde hayata tekrar gözlerimizi açtığımız bir oyun *Destiny*. Eski Rusya'da, Cosmodrome denen bölgede Ghost adında bir varlığın (canlı deme konusunda kararsızım) bizi uyandırmasıyla başlıyoruz. Belli ki bir zamanlar insanların bir şeylerden kaçmak için araçlarıyla doluştukları bir yerdeyiz. Tam bu noktada *Destiny*'nin su götürmez bir başarısıyla karşılaşıyoruz aslında: Evet, oyun şahane gözüküyor. Zaten bu andan itibaren koşturduğunuz her koridorda, maruz kaldığınız her gün batımında bu gerçeğe tekrar ve tekrar ve tekrar şahit olacaksınız. Özellikle PS4 ve Xbox One'da *Destiny*'nin görsel şöleni tartışılmaz.

Üstelik bu başarı sadece gelişmiş grafiklerle ya da sağlam ışıklandırmalarla alakalı değil (onlara ayrıca dibiniz düşecek mütemadiyen, merak etmeyin). Bungie, bir bütün halinde *Destiny*'yi görsel dili kuvvetli olacak şekilde →



En bir bu dünyadan değilmiş gibi görünen yaratıklar Hive'a aitler.

İPUCU



- Oyunda üç ırk var: Awoken, Exo ve İnsan. Tip dışında bir katkıları yok. O nedenle sadece görünüşü umursayarak seçiminizi yapın.



- Mümkünse tüm silah çeşitlerini bir deneyin. Her silah türünün kendince bir oynama çeşidi var çünkü.

- Silah türü kadar aynı kategorinin farklı modelleri de işleri değiştiriyor. Şarjör kapasitesi, darbe gücü gibi detayları atlamayın.



- Geliştirilebilir ekipmanlara geldiğinizde, ekipmanlar arası bir sinerji tutturmaya çalışın. Zırhınızın geliştirmesi alakasız bir silaha yarıyorsa, bir düşük zırhla daha güçlü kalabilirsiniz.

- Bounty'ler çok ama çok önemli. Gideceğiniz göreve uygun bounty'leri seçip seçmediğinizden emin olun.

→ tasarlamış. Karşımızdaki düşmanlar, üstümüzdeki ekipman, mağaraların içine gömülmüş tapınaklar, unutulmuş medeniyetten kalma ve doğumu kendi olanı geri aldığı yıkıntılar harikulade bir uyumla dikiliyor karşınızda. Yani *Destiny*, uzun vadeli bir proje olma iddiasının sorumluluğunu yerine getiriyor ve görselliğiyle "inanılabilir" bir dünya yaratmayı başarıyor.

Peki ne dönmüş buralarda? Dünya neden bu halde? N'aptınız bana?! Bu soruları sormanız normal, çünkü bir oyuncu olarak siz ne kadar boş bakıyorsanız karakteriniz de o derecede boş bakıyor. Unutmayın, siz ölüydünüz. O nedenle oyuncu ve karakter, birlikte keşfediyorsunuz Gezgin (The Traveler) ve Karanlık (The Darkness) arasındaki amansız mücadelenin sürecini.

Altın Çağ (The Golden Age) ile başlıyor her şey. Mars'a yapılan insanlı görevdeki ilk karşılaşmamız, teknolojideki ilerlememiz, üçe katlanan insan ömrü, medeniyetimizin uzayın farklı köşelerine serpilmesi ve başka sistemlerdeki kolonilerin biçimlenişi. Karanlık'la karşılaşana ve de başımıza Yıkım (Collapse) gelene kadar da her şey yolunda gidiyormuş aslında. İnsanlık olarak çok yol kat etmişiz yani. Ama Karanlık gelip kelime anlamıyla canımıza okumaya başladıktan sonra elimizdekileri bir bir kaybetmişiz.

O nedenle oyunun "Şimdi şunu öldür" veya "Ben sistemi çözene kadar düşmanları öldür" formülüyle ilerleyen görevlerinden sıkılsanız da bir şekilde kabul ediyorsunuz. Sonuçta bir lejyonun parçasısınız, diriltilmiş bir ölüsünüz ve bunu Traveler'ın Ghost'larından birine borçlusunuz.

Oyunun ilk anından senaryoyu bitirdiğiniz son noktaya kadar tüm kararları sizin adınıza Ghost ve The Tower'daki üstadlar veriyor. Dünya'da başlayan maceranız sonrasında Ay'a, Venüs'e, Mars'a, hatta sistemin başka noktalarına da ulaşıyor. Ama az miktarda ara video ve çok miktarda aksiyonla yapıyor bunu. Bu, kulağa iyi gibi gelebilir ama bize anlatacak çok şeyi varmış gibi görünen bir oyunun aslında bu kadar az şey anlatıyor olması tam bir hayal kırıklığı. Gerçi oyundaki görevlerde gezebildiğiniz her bir toprak parçası "patrol" görevleri dediğimiz serbest dolaşım görevlerinde size açık. Zaten oyundan kolayca kopamıyor olmanızın sebebi de bu. Bahsettiğim o görsel dil, her yeri gezilebilir haritayla birleşince sıkılıp çıkmanızı zorlaştıran bir deneyime dönüşüyor.

Yanlış anlamayın, *Destiny*'nin üstüne kurulduğu düzen kendisini inanılır kılmak için çok çabalıyor. Bunun için de boş laflar etmiyor, zırt pırt size oyunun lore'u ile ilgili okunabilir içerik sunuyor. Ama bunu oyunda okuyamıyorsunuz. Ya oyunun başından kalkıp bilgisayara gidip Bungie'nin sitesine girmeli ya da mobil cihazlara uygulamayı yükleyip bıdık gibi ekranda lore parçalarını avlamalısınız. Eğer vakit ayırırsanız (ve tabii doğru kartları açabilmişseniz) oyunun güzel hikâye parçacıklarına sahip olduğunu görüyorsunuz. Ama bu hikâyeler geçmişin tozlu raflarında kalmış birkaç satırdan ibaret. Bizim maceramızın parçası değiller. Bizim maceramızsa çok daha çizgisel, çok daha tekrara dayalı. Hem de ek bir donanıma, bir platforma ihtiyaç duyacak kadar da vurdumduymaz.

"KOZMİK DENGEDE GEZGİN'İN KARŞILIĞIDIR KARANLIK"

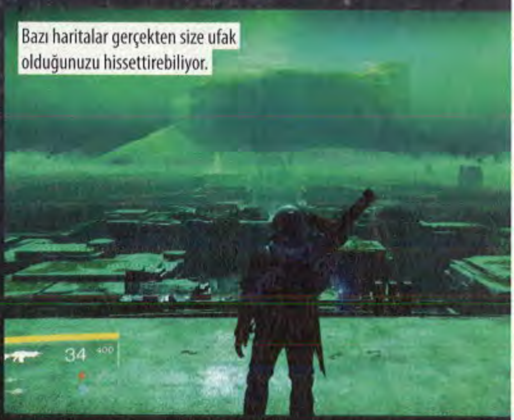
Bungie'nin *Halo* geçmişi, *Destiny*'nin oynanış mekanikleri açısından sağlam bir temele sahip olmasına yarıyor. Yolculuğunuz büyüklükten nasibini almamış olsa da düşmanların arasına inip attığınız her bir kurşun sizde doyurucu bir his bırakıyor. *Destiny*, parmağınızı bastığınız tetiğin, pardon tuşun hakkını veriyor. Üç farklı sınıf, üç farklı oynanış alışkanlığı getiriyor. Aralarında çok büyük değişiklikler olduğunu düşünmeyin ama Titan en dayanıklı sınıfı, Hunter biraz daha gizliliğe dayalı oynanış ya da uzaktan dürbünlü tüfekle iş bitirebilmeyi, Warlock ise Traveler'ın verdiği gücü "büyü"vari bir şekilde oyuna aktarmayı tanımlıyor. Ama herkes bir bomba atıyor, herkesin yakın dövüş için bir vuruşu var. Asıl ayırımı yapan, bir süre sonra dolan süper güçler.

Titan, ortaya inip herkesi temizleyebilirken (ki PvP'de çok can yakıyor bu) Hunter üç atışı bulunan, genelde tek atışta düşmanı temizleyebilen bir silahı çağırıyor. Son olarak Warlock ise Titan'a benzer bir eylemi uzaktan attığı güç topuyla sağlıyor. Zaten sınıfların en net ayrıldıkları iki noktadan ilki bu.

İkincisi ise ekipman çeşitleri ve görünüşleri. *Destiny*'de Gardiyanlar el üstünde tutulan, kahraman gibi nitelendirilen karakterler. O nedenle kıyafetleri de çok kişilikli. Sınıfı uzaktan gördüğünüzde hemen kim olduğunu ayırt edebiliyorsunuz. Oyun boyunca renk uyumu olmayan, çıkma parçalar gibi görünen şeyler giyseniz de hep bir karizmanız oluyor, bir şekilde stilinizi yansıtıyorsunuz. Onlarca saatimi birlikte geçirmeme rağmen karakterimi beğenmediğim bir an olmadı.

Ayrıca her sınıf, 15. seviyede kendince bir yol ayrımına giriyor. Bu alt sınıflar, 15 seviyelik çabanızı çöpe →





Bazı haritalar gerçekten size ufak olduğunuzu hissettirebiliyor.



Seviyeniz ne olursa olsun, bu kadar karizmatik görünmeniz pek kolay değil.





BİZ OLSAK DA OLMASAK DA HAYATIN AKIP GİTMİŞ OLDUĞUNU HARİTALARIYLA GÖSTERMEYİ BAŞARIYOR DESTINY.



Buralar hep toplu konuttu bir zamanlar.



Crucible (PvP) maçı öncesi hiperuzayda fotoğraf keyfi.

DESTINY SÖZLÜĞÜ

Zırt pırt Bugie'nin sitesine girmek zorunda değilsiniz, çünkü biz varız. Oyungezer'in Destiny Sözlüğü var!



THE TRAVELER

Oyunun hikâyesinde merkeze oturan o kocaman, beyaz küre. Ezeli ve ebedi düşmanı The Darkness ile savaşını Güneş Sistemi'ne getirmeden önce insanlığın çağ atlamasında da etkisi tartışılamaz.

THE COLLAPSE

Yani çöküş, yıkılış. The Darkness'ın gelip Altın Çağ'ı bitirişinin tek bir kelimeyle tanımlanış hali. Destiny'de Cosmodrome'un, Venüs'ün bu hale gelmesindeki ana faktör. Traveler'ın kendisini feda ederek engellediği o yok etme girişimi.



THE CITY

Traveler'ın sessizliğe gömülmesinden sonra Dünya'da yaşanabilir olan tek şehir. Traveler'ın şehri ve insanları dışarıdaki kötülükten koruyor olması sebebiyle tüm insanlık buraya konuşlanmış.

THE DARKNESS

Traveler'ın baş düşmanı, galaksiler boyunca onun peşinden gitmiş ve yok etmeye ant içmiş bir oluşum. The Traveler gibi onun da "ne" olduğu tam olarak bilinmiyor.

GOLDEN AGE

Altın Çağ, yani Traveler'ın insanlara bahşettiği atılımla ulaşılan tepe noktası. Tüm Güneş Sistemi'ni avcumuza aldığımız, diğer sistemlere zıpladığımız, büyük ihtimalle de The Darkness'a "bak biz burada Traveler'la birlikteyiz" dediğimiz dönem.

GHOST

Aslında Ghosts, yani "Hayaletler". Traveler sessizliğe gömülmeden önce biraz mistik, biraz teknolojik bu ufaklıkları dağıtıyor etrafa. Ghost'lar, gelip biz Gardiyanları dirilten ve yönlendiren minik robotvari varlıklar.



THE TOWER

Şehrin üç bölgesinden biri. Gardiyanların yaşam alanı. Oyun içerisinde sosyal etkileşime girdiğimiz asıl bölge.



THE SPEAKER

Traveler adına bizimle irtibat kuran kişi. Yüzünü göremediğimiz, ritüel için giyinmiş gibi etrafta dolaşan bir arkadaş kendisi. Irkı belli değil, hatta bizim bildiğimiz ırklardan birisi mi, o bile şüpheli.

THE WALL

Her ne kadar tepede Traveler olsa da şehir o kadar rahat korunmuyor. İlk kez Gardiyanlar ortaya çıktığında, insanları korumak adına Titan'lar böyle bir duvar inşa ediyorlar. Duvar şehrin ana savunma hattı diyebiliriz.


Uzay gemisi güncelleştirmesinin görünüşten başka bir anlamı yok Destiny'de.



atmayı kabul ederseniz karakterinizin becerilerinde farklı bir yola sokuyor sizi. Mesela benim Hunter karakterim ateşli silahlarla olan ilişkisini zayıflatıp bıçaklarını çekiyordu. Üstelik görünmezlik, bu alt sınıf sayesinde gelen bir özellik. Karakterlerin öyle birbirinin açıklarını çok da kapattığı söylenemez açıkçası. Ama bu, *Destiny*'nin arkadaşlarla oynandığında keyifli olmadığı anlamına gelmiyor.

Hatta, *Destiny* yalnız kurt oyuncular için çok yanlış bir tercih. Eğer yalnız oynarsanız dünya çok ölü, çok boş gelecektir size. Çünkü etrafta sizin tarafınızdan öldürülmeyi bekleyen, bıraksanız sonsuza dek aynı noktada hiçbir şey yapmayıp zaman öldüren düşmanlar var. Gidiyorsunuz, öldürüyorsunuz. Sonra hızlı bir şekilde yenileri geliyor. Kimileri bir mağaradan çıkıyor, kimileri indirme gemisinden atlıyor. Bu detay hoş, yoktan var olmalar DVO'larda benim tadımı kaçırmıştır hep.

Ama iki arkadaşınızı yanınıza katıp daldığınız aksiyon, *Destiny*'nın gerçek anlamda parladığı anlar oluyor. Özellikle strike'larda, yani zor bir düşmanla sonlanan zindanlarda hem beceri hem de koordinasyon önemli. Üstelik boss'larda ve düşmanlarda çeşitlilik de söz konusu. Fallen, Hive, Vex ve Cabal olmak üzere dört ana grup var. Bu ırklar silahlar, özel yetenekler gibi konularda ayrılıyorlar birbirilerinden. Düşmanlar genelde kafadan daha çok zarar görüyor, Vex'lerde ise gövdedeki ışığa ateş etmek gerekiyor. Cabal'ın zırhlı birlikleri yoruyor, Hive'ın Knight'ları kalkan açıp canlarını dolduruyorlar. Kısaca, çeşitlilik var yani.

Olayın PvP kısmı ise (senaryoya uygun olarak) açık dünyada gerçekleşmiyor. Nihayetinde görevi olan, sıkıntıdaki bir uygarlığın askerleriyiz. Crucible, yani PvP haritaları altı farklı oyun modu ve 10 farklı harita sunuyor. Oyun modları tanıdık, ilginç bir yenilik beklemeyin. Yine de *Destiny*'nin PvP deneyimi beklemediğim kadar bağımlılık yapan cinsten. Ki bunu ben, hem konsolda FPS sıkıntısı çeken hem de *Call of Duty*'deki gibi ufak haritalardan bunalan birisi söylüyor. Haritaların tasarımı ve ana / ara yol dağılımları başarılı. Aksiyondan kopuk bir şekilde koştuğunuz harita sayısı az (evet Ay, sana bakıyorum).

Gelelim *Destiny* gibi 10 sene kadar sürmesi beklenen bir projenin ilerleme döngüsüne. *Destiny*, bu konuda iki ayrı oyun gibi davranıyor. İlki, yani casual denebilecek oyuncunun kendi halinde takılıp arkadaşlarıyla akşamları yarım saatlik maceralara atılabileceği kısmı ilk 20 seviyeyi kapsıyor. Deneyim puanlarıyla ilerlenen bu süre, 20. seviyede daha sert bir yapıya bırakıyor yerini. Zırhlarınızdaki ışık (Light) değerine bakan 20+ seviye süreci, daha çok bir nişan gibi işliyor. Seviye atlamak, daha iyi ekipman almakla eşdeğer olduğundan, ekipman almak da etrafta Kore'ye taş çıkaracak şekilde grind ile mümkün olduğundan *"Baaaak ben ne kadar uğraştım"* demenin bir yolu oluyor. Ama oyun çıktıktan sonra eklenen **Vault of Glass** raid'i gibi etkinlikler yüksek seviyeleri talep ediyor. O nedenle oyunun tüm içeriğini tüketmek istiyorsanız, o seviyeler kasılıyor bir şekilde.

PvE ve PvP, kendi ün (reputation) ve nişanlarına sahip. Vanguard, PvE içerikle size Legendary ekipman sunarken PvP aynı şeyi Crucible ile yapıyor. PvE içerikte güvenilir arkadaşın önemi büyük olduğu için cömert davranan taraf daha çok PvP oluyor tabii. Dediğim gibi, yalnız kurtlar için *Destiny* doğru adres değil. Birçok içerik, özellikle 20. seviyeden sonra iletişim ve koordinasyonu yüksek arkadaş gruplarına özel oluyor. Böyle bir ortama sahip değilseniz, *Destiny* sizin için çok yanlış bir tercih.

"ZARARDAN ÇOK YARARLI OLDULAR, ÇOĞUNLUĞA GÖRE"

Sonunu bağlamaya çekinmemin, O "NOT" aşamasına bir türlü gelmek istemeyişimin bir sebebi var. *Destiny*'den, oyunda oynadığım 24 seviye boyunca keyif aldığımı inkâr edemem. Özellikle gerek ofisten, gerek okurlardan silah arkadaşlarımla bir maceraya




Bazı Vex'leri tapınma seremonilerinden uyandırmamak gerekli, not düşün bunu.



KRALİÇE ADINA



Destiny sık sık güncelleştirme görecek. Bunlardan ilki de Queen's Wrath güncellemesi. Hemen heveslenmeyin, oyuna yeni bir harita eklemiyor bu süreli etkinlik. 6 Ekim'de sonlanan, kendince bounty'leri ve ekipmanları olan bu paket güncelleme konusunda iyi bir adım olsa da yine kısa kalıyor. Senaryoda görüp hakkında daha fazla öğrenmeyi en çok istediğiniz canlılardan biriyken Kraliçe'nin bu kadar üstünkörü geçilmiş olması hayal kırıklığı değilse nedir?



PEKİ YA ÖYLE DEĞİLSE?!



Destiny'nin hikâyesi, en iyimser bakış açısıyla "zayıf" durumda. Ama işin başında çok farklı yönlere gittiğine dair bazı görüşler var. İlki, bir oyuncunun Fallen'ların kendi aralarında emir verirken bizlerden "The Darkness" olarak bahsediyor olduğunu duyması ve bunu Reddit'e yazmasıyla başladı. Aslında kötülük için savaşıyor olduğumuz, önümüze geleni biçtiğimiz teorisini savunan bu bakış aslında birçok yönden doğru. Etraftaki ölü Ghost'ların hatıralarında da bunu destekleyen birkaç imaya rastlıyorsunuz.

Ama asıl bomba, kapalı kapılar ardındaki alfa sürümde senaryonun çok daha farklı olması. İnternetteki izleri sık sık siliniyor olsa da oyunun bir noktasında Traveler'a karşı savaşan bir Gardiyan ekibiyle karşılaştığımız, bunca zamandır kandırılıyor olduğumuz gibi bir kısım varmış oyunda ve çıkarılmış. Destiny'ye dair bir nebze umudun ama daha fazla kızgınlığın olmasına bir sebep daha. Diyorum ya, Bungie yan gelip yatmamış. Etraflıca bir mit oluşturmak için çabalamış. Ama bu neden oyuna yansımamış, nedon?!?

→ atılmış olmanın hissini az çok yaşadım. Dedim ya, içine adım attığımız dünya bunu destekler seviyede, atmosferin kalanını da bizi zorlayan bir içeriğin karşısında birlikte olduğum insanlarla yaşıyorum. Kimi zaman, bir göreve koşarken en az 6 farklı halini gördüğüm dinamik olaylardan biri gerçekleşiyor. İşi gücü bırakıp ona koşuyoruz. Kimi zaman ağır ateşte kalan birilerini kurtarmak için çabalıyoruz.

Ama *Destiny*, bizim çabamızı gereğinden fazla talep eden bir oyun. Tüm o reklam kampanyasının şişirmesi altında bize sunulanın yeterli olması zaten mümkün değildi. Ama o kampanyayı atsanız bile hikâyesinden NPC'lerine, insanlarla etkileşimin kısıtlanmasından herhangi bir ticaret mekaniği olmamasına, canınızdan can alan grind'ından sanki daha fazlasını verebilecekmiş gibi görünüp sonunda zayıf kalan harita boyut ve doluluğuna kadar bir hüsran dizisi. Ama temel mekaniklerinde *Destiny*, bozuk bir oyun değil. Doğru içerikle, doğru anlatım şekliyle toparlanabilecek bir oyun, daha doğrusu bir macera. Çünkü çıkış gününden beri her hafta sonu bir şeyler sunmaya çalışıyor Bungie. Ama gelen içerikler tatmin etmiyor. Çıkan yamaların hedefleri doğru. Ama yamalar "üstünde çalışıp ilerleyen haftalarda koyacağız" diyerek hayal kırıklığı yaratıyor. Her şeyin önümüze çok hazır konmasına alıştık belki, o nedenle böyle bir emeği harcarken çok rahat davranıyoruz. Ama diğer taraftan da oyunun bilgisini kendi sitene koyup oyuncuyu dünyadan koparmak gibi bir hamleyi, doğru düzgün çevreleyemediğin bir NPC örgüsünü, Peter Dinklage gibi oyunculukta başarılı ama video oyun dünyasında deneyimi sıfır olan birisini karşımıza çıkardığı için de haklı olarak kızgınım oyuna ve Bungie'ye.

Bundan sonra hem ücretli, hem de ücretsiz gelecek içerikler *Destiny*'nin kaderini net bir şekilde çizecek. Evet, oyunun bir notu var. Ama bu not değişecek, değişmeli. Elimde hiçbir kanıt yok belki ama içimden bir ses Bungie ne kadar kendi hayalini gerçekleştirmek için çabaladıysa, Activison da o kadar kendi formülünü dayatmaya çalıştı diyor. Çünkü Grimoire içine gömülü o hikâye yok değil, sadece bir şekilde oyuna nüfuz etmesine izin verilmemiş. Bunun için kimi suçlayacağımı bir öğrensem, o zaman içimdeki karanlığı salmaktan çekinmeyeceğim işte.



Özünde avcı bir kültür oluşmuş durumda The City'de. İşini bilen NPC'ler böyle görünüyor.



Mars'ın PvP haritalarından biri. Gece halinde de cenk edeceksiniz buralarda.



Takımın flamasını bana verdiklerinde yaptıkları hatanın farkında değillerdi.



+

- Görsel tatmin tavanda
- Ekipmanların güzelliği
- Oyunun kendi evrenini ciddiye alması
- Arkadaşlarla çok bir eğlenceli

–

- Hikâye oyuna yansımıyor
- Seçilen ırklar arasında fark yok
- Grimoire sistemi
- Peter Dinklage olmamış be
- Haritalardaki düşmanların ruhsuzluğu

7

SON KARAR
Dünyanızı değiştirmeyecek, ama uzun vadede doyurucu bir maceraya dönüşeceğine dair kuvvetli sinyaller yayıyor.

Tür: FPS **Yapım:** Bungie **Dağıtım:** Activision **Kutulu Fiyatı:** 250TL **Dijital İndirme:** 209TL (PS4), 179TL (PS3) **Yaş Sınırı:** 16 **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz-destiny-seri



NARUTO SUN STORM REVOLUTION

HOKAGELİĞE HAYIR, TEK YOL DEVRİM! -ÖMER AKDAĞ

Kafamı karıştırdın be Naruto. Önceki oyun *Storm 3*'ün özellikle hikâye moduna ve epik, sinematik dövüşlerine hasta olmuştum. Standart dövüşleri ise yalnızca "iyi"ydi. Bu yeni oyun *Revolution*'da ise önceki oyunda bayıldığım yönler yok. Ama standart dövüşler "çok daha iyi" hale gelmiş. Bu sebebiyetle *Revolution*, *Storm 3* kadar gaza getirerek, bağıra çağıra oynatmıyor kendini ama eğer online dövüşlerde çok zaman geçiren biriyseniz tam sizlik bir oyun.

Revolution'dan *Storm 3*'teki gibi serideki ana hikâyenin işlenmesini, hikâyenin animenin geldiği yere kadar gelmesini bekliyordum. Öyle bir şey yok. Onun yerine "Bütün ninjaları topladık, en güçlüyü seçiyoruz" gibi abidik bir mod var. Turnuvalara giriyor, yan görevler yapıyoruz. Çok da laf edemeyeceğim aslında, sonuna kadar keyifle oynadım ama nerede *Storm 3*'teki esas mod, nerede bu...

Turnuva dışında iki ayrı hikâye modu daha var. Birisi **Mecha Naruto**. Dövüşleri siz ettiğiniz için, eh, bir de tabii Hinata olduğu için eğlenceli bir Naruto filler'ı gibi bu hikâye. Güzel sayılır ancak oynadıktan sonra direkt unutacağınız da kesin.

Diğeri mod ise çok başka ve tam Naruto severler için. **Ninja Escapades** isimli bu bölümde 3 hikâye var: İlki olan Akatsuki'nin kuruluşunda tahmin edebileceğiniz üzere Pain'in Akatsuki lideri olması; onun ve yanındakilerin Sasori, Deidara, Orochimaru gibi faydalı olma potansiyeli olan güçlü ninjaları döve döve Akatsuki'ye katması anlatılıyor. İkinci hikâyede Uchiha Shisui ve Itachi'nin geçmişleri konu edilmiş. Itachi'nin Mangekyou Sharingan'ı nasıl aldığını bilirsiniz, fazla söze gerek yok. Üçüncü hikâyede ise başrolde Kushina ve Obito var. Azıcık spoiler olacak ama Kushina'nın "ileride Obito gibi bir çocuğum olsun isterim" demesi ve sahnenin animedeki son hikâyeye gönderme yaparak bitmesi inanılmaz epik olmuş. Tüylerim diken diken oldu.

ARKADAŞLIK OLAYI

Bazı karakterlerin görevlerini yaptıktan sonra İşçi Bulma Kurumu'nda (Employment Office işte) Friendship Event isimli ufak sahneler açılıyor. Bazıları inanılmaz saçma ve hakikaten inanılmaz komik. Konan'ın Jiraiya'nın yeni "hobisini" öğrendikten sonra ondan uzak durması, "özel" ninjalar toplantısı, Haku'nun kızlara güzellik dersleri vermesi, Madara ve Hashirama'nın çocuk gibi "ben daha güçlüyüm ulan" diye tartışması... Kırıldım gülmekten ^_^

Şunu da söyleyeyim yalnız; bu Ninja Escapades bölümünü oynamaktan çok izliyorsunuz. Aslında genel olarak çok orijinal bir şey de beklemeyin ama Akatsuki'nin, Itachi'nin, Kushina'nın ezelden hastasıyızdır, süper keyifli olmuş burası.

KAVGASIZ DEVRİM Mİ OLUR?

Gelelim dövüşlere. Genel dengelemelerin yanı sıra, olayı bayağı enteresanlaştıran gard kırma ("yukarı" tuşu) ve counter saldırı (R2+kare) mekanikleri eklenmiş. İkisini de yedirmesi biraz zor ve yediremediğiniz zaman ceremesini çekiyorsunuz ama iyi kullanabilirseniz elinize su dökemezler.

Ana turnuva modunda bolca karşılaşacağınız 4 kişilik dövüşler de bir diğer yenilik. Nereden ne geleceğini bilemediğiniz ve de rakibin canını azaltmaya değil düşürdüğü küreleri toplamaya çalıştığınız için stratejisi az, kaosu bol bir olay ama gayet eğlenceli.

Bu arada çok güzel bir özellik var oyunda; karakterinizi seçtikten sonra bir de oyun stilinizi seçiyorsunuz: Ultimate Jutsu, Awakening ve Drive. Ultimate Justu'da adı üstünde hayvani özel saldırılar yapabiliyorsunuz. Takım belli karakterlerden oluşuyorsa Combination Ultimate Jutsu yapıyorlar ki üf diyorum. Awakening'de çakra kullanarak normal saldırılarınızı daha güçlü hale getirebiliyorsunuz. Bazı karakterlerde de True Awakening modu var ve ortamda bir Kurama olduğu zaman olay çok şenleniyor. Drive ise oldukça stratejik bir stil. Yardımcı karakterleriniz birçok saldırıdan sizi koruyabiliyor ve 10 saniyeliğine rakibi "seal"layıp zayıflatabiliyorsunuz. Biri diğerinden iyi diyebilmek zor, oyun tarzınıza bağlı hep.

Arkadaşlar net konuşayım, ayaklarınızı yerden kesecek bir Naruto oyunu istiyorsanız *Storm 3* oynayın. Ama onu oynamış, keyif almış ve de daha fazlasını isteyen bir oyuncuysanız da *Revolution* sizin için yapılmış, sağlam bir oyun.

+

- Ninja Escapades bölümü
- Eklenen yeni özelliklerle dövüşler artık çok daha iyi
- Dövüş öncesi stil seçebilme
- Combination Jutsu'lar

–

- "Herkes toplansın, en güçlüyü seçecez"... Peki...
- Storm 3'ün verdiği gazı veremiyor
- Pahalı

7

SON KARAR

Dövüş konusunda serinin en iyisi. Yine de önce Storm 3.

- **Tür:** Dövüş
- **Yapım:** CyberConnect2
- **Dağıtım:** Bandai Namco
- **Dijital İndirme:** PSN (170 TL)
- **Yaş Sınırı:** 12
- **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogznarutostormrevolution





Kavgetmeyin gençler.



Kolay mı sandın Orochimarucum?





Özel güç dolduğunda, açık alanda kullanmayı ihmâl etmeyin.



Buralar D.U.P. barikatlarıyla, binalarıyla bildiğiniz harita işte.

INFAMOUS: FIRST LIGHT

LEZİZ LÜMENLERİN GÜCÜ ADINA! -SARP KÜRKCÜ

Elde popülerleştirmeye çalışılan bir fikri mülk varsa ve firma bunu senaryo, tema, karakterler gibi oyuna özgü elementlerle yapmaya çalışıyorsa içim yumuş yumuş olur benim. Belki de bu nedenle *inFamous* oyunlarına karşı hep hassas bir noktam oldu. **Sucker Punch**'ın markayı çevrelemeye çalıştığı bir zaman çizelgesi, karakter örgüsü, kısaca tematik bir çabası var. Ama be arkadaş, *Second Son*'dan çekip çıkara çıkara **Fetch**'i mi çıkardınız yahu? Üstelik bu kadar yağdan bir dramla mı yaptınız bunu? Otur hele Sucker Punch, konuşacaklarımız var.

BENİM HİÇ GÜCÜM OLMADI ABİ!

Second Son'ı oynadıysanız, **Abigail Walker**'ı hatırlarsınız. Gerçi onu Fetch ismiyle ve neon gücüyle hatırlamanız daha olası. İşte şimdi, *First Light*'ta Fetch'in geçmişini inceleme şansına erişiyoruz. Başta söylediğimi tekrar söylüyorum, D.U.P.'nin başındaki **Brooke Augustine** gibi bir karakter varken, Onu da geçtim **Eugene** gibi video oyunlarından gücünü alan ilginç birisi varken neden Fetch? Ah bir bilsem...

Oyun, *Second Son*'dan yaklaşık 2 yıl öncesini anlatarak başlıyor. Daha doğrusu Fetch, Augustine'e geçmişini anlatırken biz de oynuyoruz. Kardeşi Bülent (sayfadaki kutuya bakınız) ile Seattle'ı terk etmeye çalışan Fetch'in başı Akuralılar ile derde girer. Genel olarak Adidas mağazası soyup, üniforma olarak eşofmanı şart koşan bir mafyadır bu Akuralılar. Araya başka karakterler girer, ara ara D.U.P. üssünde yeni elde ettiğimiz güçleri denediğimiz meydan okuma bölümleri ile karşılaşırız ve oyun kendisini *Second Son*'a bağlar. Ne o, kısa mı geldi? *First Light*, 3,5 saatte tüketilebilecek bir oyun. Evet, DLC gibi. Ama fiyatı 45 TL, yani azıcık kafa karıştırıyor.



BÜLENT?

Aslında Bülent değil, Brent. Ama oyunun yerelleştirme ekibi bu sefer işi biraz savsaklamış. Cümleler birbirilerinden o kadar kopuk çevrilmiş ki, oyunu İngilizce oynarsanız daha çok şey anlarsınız. Bu karmaşanın üstüne bir de dilbilgisi kurallarını hiçe sayan altyazılar gelince, oyunun yerelleştirme konusunda ya aceleye geldiği ya da basitçe "özensiz" olduğu hissediliyor.

Oyunda harita anlamında (karlı dağlar hariç) bir yenilik yok. Elimizin altında aynı Seattle var, ama sadece kuzey kısmı. Yani *Second Son*'dakinden daha küçük bir alandasınız. Üstelik sadece neon gücü var, diğerleri yok. Augustine mevzusunu burada yine hortlatacağım (ağırıma gitmiş, belli). Beton gücü, *Second Son*'da hakkı en çok yenen güçtü. Keşke onun becerilerini, afili animasyonlarını yaşayabileceğimiz bir karaktere yatırım yapılsaydı. NİYE FETCH YAAA?!?

BURALAR HEP KOŞU YOLU

Oyunda güç geliştirmeleri, yan görevler gibi sistemler hâlâ var. Hem bu sefer etrafta hızlı yolculuğu sağlayan neon çemberler var. Bunların içinden yuvarlağa basılı tutarak geçerseniz daha da hızlanıyorsunuz. Hatta kimi lümenleri toplamak için bu temada yarışlar yapmanız lazım. Evet, oyunda geliştirmeleri lümenleri toplayarak alıyorsunuz. İsim komik gelebilir, yerelleştirmenin gazabına hoş geldiniz. *First Light*, diğer Sony oyunlarına göre daha sallapati bir yerelleştirmeye sahip. Detayları ise (Bülent ismini okuyunca gidip bakmadıysanız) kutuda sizi bekliyor.

Oyunun 3,5 saatlik senaryosunu bitirdiğinizde, geriye meydan okuma haritaları kalıyor. D.U.P.'nin bir çeşit eğitim / hapis alanında bu meydan okumaları yapıyorsunuz. Ama "meh" yani. Bunun için 45 TL vermek mantıklı bir tercih değil.

Sucker Punch'a en çok zayıf aile dramı için kızgınım aslında. Fetch ve abisi arasındaki ilişki biraz daha takip etmeye değer olsaymış, çok bir Emrah olmasaymış, o zaman kabul ederdim belki. Elde her karakter için bütçe olsa neyse ama hiç sanmıyorum onu da. O nedenle boşa sıktın bu sefer *inFamous*, beni bile bu kadar sızlandırdıysan eğer vay haline.

+

- Görsellik yine aynı kalitede
- Sonlarda oyun bir kendine geliyor gibi
- Fetch'in seks objesi bir kadın karakter olmaması

–

- Yerelleştirme fena
- Yenilik yok
- Fiyata karşılık içerik zayıf be

5

SON KARAR

Sucker Punch'ın inFamous isminde ilk boşa sıktığı proje bu diyebilirim.

- **Tür:** Aksiyon
- **Yapım:** Sucker Punch
- **Dağıtım:** SCE
- **Dijital İndirme:** 45TL
- **Yaş Sınırı:** 16



FIFA 15

BERABER OYNADIK, AYNI YOLLARDA... -NOYAN AKATLI / ÖMER AKDAĞ

"Her şey iyi güzel de, biraz değişikliğe ihtiyacımız var..." Hayatımızın çeşitli dönemlerinde, farklı koşul ve şartlarda, kendi kendimize söyleyebileceğimiz bir cümle bu. Geçtiğimiz sene dergimizde gerçekleşen değişimin çıkış noktasıydı bu cümle. 2014 Eylül ayında ise, *FIFA* yazısını "değişiklik ihtiyacı"ndan yola çıkarak, OGZ ofisinde "It's in the game" sloganını duymayı en çok seven, çevrimiçi *FIFA*'cı Ömer arkadaşımızla karşılıklı sohbet şeklinde yazmaya karar verdik. Son iki yıldır naklettiğim, 1970'li - 80'li yıllardan futbol anılarımdan biraz mahrum (!) edeceğim sizleri. Zira arkadaşlar; *OGZ - FIFA* yazılarında artık değişiklik zamanı!

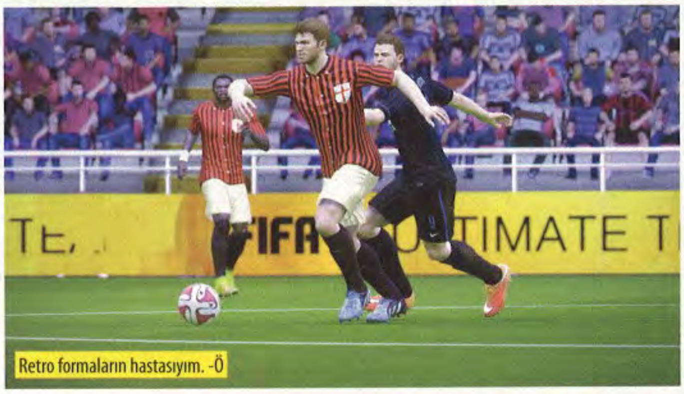
ÜÇ DEĞİŞİKLİK HAKKINI KULLANMAYAN TAKIM

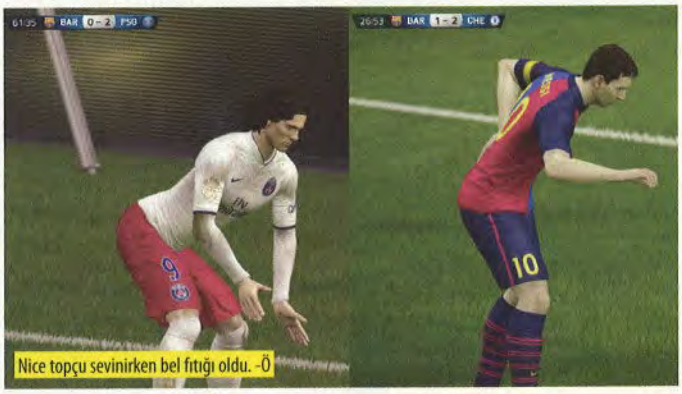
"Değişiklik zamanı!" derken, ünlem işaretine gerçekten hissettiğim bir heyecan ve coşkuyu yüklediğimi de belirteyim. Şimdi bakalım bu sezonun FIFA'sında "gerçek - değişiklik - coşku" kavramlarından ne kadar var, vaatlerden ne kadarı tribüne oynayan kurnaz futbolcu numaraları...

Ana menüye girdiğimde *FIFA 14*'e göre büyük bir farklılık gözüme ya da kulağıma çarpmadı açıkçası. Duyurulan "yeni" özelliklerden, "daha zeki - gerçekçi kaleci"lerden göz alıcı kesitler sunan giriş filmi haricinde tabii. İlk on birlerin bir numarası kalecilerden başlayalım madem; biraz daha iyi yer tuttuklarına, Neuer gibi iyi zamanlamalarla ceza sahası dışına çıkıp ara paslarını ayakla uzaklaştırdıklarına şahit oldum sık sık. Bacak arasından gol yiyebilmeleri gerçekçi olmuş denebilir, gerçi sadece bir kere, o da demoda gördüm ama olsun, bacak arasından gol yiyen kaleci futbolun doğasında var. En dikkatimi çeken özellik olan sunuma geçelim: Son yılların en etkileyici sunumu olmuş diyebilirim rahatlıkla. Çok şikâyet ettiğim, gözü rahatsız eden saçma sapan düşüşler yok artık faul ağır çekimlerinde. Maç öncesi görüntüler daha canlı, maç sonu özetlerinde ise sanatsallığa gidiş var bile diyebilirim. Köşe atışları ve serbest atışlar öncesi topu yere bırakan futbolcuların çömelme hareketleri ise son derece komik olmuş, sanırım oyuna mizah unsuru katmak istemiş yapımcı ekip.

Kaleci ve sunum alt başlıklarıyla iki değişiklikten söz ettim kısaca, üçüncü değişiklik zamanı geldi mi acaba sizce sayın Üründül... Eehm, Akdağ?

Ah Noyan ah... Dertliyim Noyan... Aslına


Retro formaların hastasıyım. -Ö


Nice topçu sevinirken bel fıtığı oldu. -Ö



Bu tip skorlara alışın. -Ö

bakarsan incelemeyi bu ikili yazma olayı çok iyi oldu çünkü oyuna karşı öyle öfke doluyum ki... Birinin gaza geldiğimde "hop, coşma arkadaşım!" deyip bana ket vurması gerekecek. Bilgisayarımı yeniledim azıcık ve "*FIFA 15* gelse de bütün yıl ağız tadıyla oynasam" diye bekliyordum ama böyle giderse kısa sürede sıkılıp bırakacağım.

Oyunun hakkını vermemek gibi bir niyetim yok tabii ama ortada çok temel bir sıkıntı var bana kalırsa: Bazı konularda gayet olumlu geliştirmelere gidilmiş ama zaten olumlu olan taraflarda da bolca saçmalanmış. Mesela dediğin gibi kaleciler yeni *FIFA*'mızda komple elden geçirilmiş. Artık çok daha gerçekçi hareket ediyorlar, ne zaman açılacaklarını, yan topa ne zaman çıkacaklarını çok güzel tartıyorlar. Gelişen animasyonları da cabası. Ama yani berabere giden maçın 90. dakikasında kapattığı köşeden üzerine gelen hafif bir şutu da kaleye buyur ettikleri zaman çıldırıyorum be Noyan. Ve arada derede de değil, çok oluyor maalesef böyle durumlar.

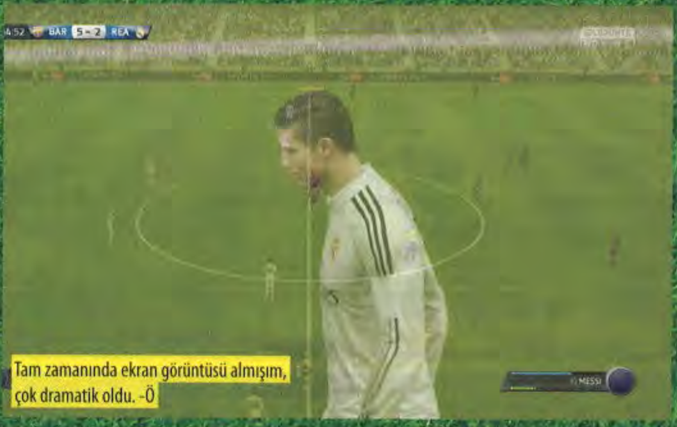
Derdim hem oynanış tarafında, hem sunum tarafında. Oynanışı sonraya bırakalım şimdilik de şu maçların sunumu olayı beni nasıl delirtiyor anlatamam. Yanlış anlamayınız, aslında sunum şahane. Maç öncesi ve sonrasında izlediğimiz oyunculara ve tribünlere dair görüntüler, gol tekrarları, itirazlar hepsi gayet sinematik, seyirlik →

PLATFORMLARARASI FIFA

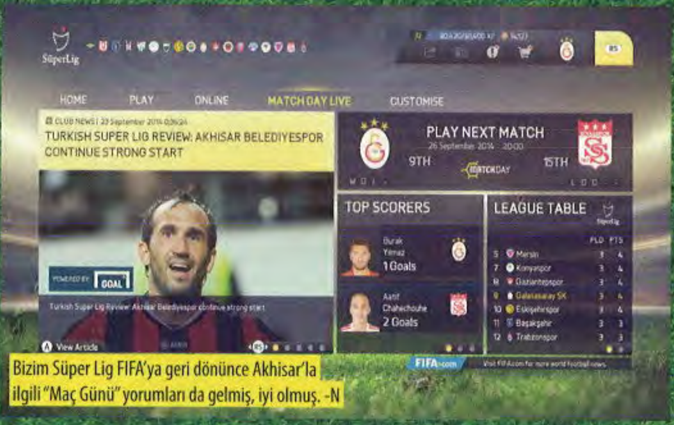
Geçtiğimiz yıl EA Sports oyunun PS4 ve X-One versiyonlarında yeni oyun motoru IGNITE Engine'i kullanmıştı. Bu yıl PC versiyonu da IGNITE Engine'e kavuştu ve PC oyuncuları geçtiğimiz yıla nazaran ciddi bir görsel değişimle karşı karşıya kalacak. Tabii bundan mütevellit makinenizin oyunu çalıştırıp çalıştırmayacağına dikkat etmeyi ihmal etmeyin.



Doğrusunu söylemek gerekirse PS3 ve 360'ta oyunu deneyemedik ama internette çok fazla insan bu konsollardaki *FIFA 15*'in neredeyse *FIFA 14* ile aynı olduğundan şikâyetçi, onu da belirtmeden geçmeyelim. Ayrıca PS3 ve 360'tan "Pro Clubs" özelliğinin kaldırılması hiç hoş olmamış doğrusu. PC oyuncusu arkadaşları "Oyungezer" adlı kulübümüze bekleriz bu arada. Origin'de Noyo_Toys ve O-Omotopsych'ı eklemekten çekinmeyiniz.



Tam zamanında ekran görüntüsü almışım, çok dramatik oldu. -Ö



Bizim Süper Lig FIFA'ya geri dönünce Akhisar'la ilgili "Maç Günü" yorumları da gelmiş, iyi olmuş. -N



bir maç havası yaratıyor. Amma ve lakin, sanırım şunu söylerken çoğu *FIFA* oyuncusunun duygularına tercüman olurum, ben bir futbol oyunundan sinematik bir tecrübe istemiyorum! Tabii olmasın demiyorum ama olacaksa da oyunun akıcılığını baltalamasın. Üst üste bir sürü çevrimiçi maç yapan benim gibi birinin her maçın sonrasında yarım dakika oyuncuları izlemek istememesi doğal değil mi? Basayım geçeyim yahu! Bu "yaptık, izleyeceksin" dayatması nedir? Hele maçta sarı kart falan almayagörün! Hakemin sarı kart göstermesi, oyuncunun itiraz etmesi, pozisyonun tekrarı, faulü kullanacak oyuncunun kullanmaya hazırlanması falan... Arada Alt+Tab yapıp biraz *9gag*'de takılabilirsiniz yani. Korner kullanılırken oyuncunun topu nasıl köşe gönderine diktiğini, gaza gelmiş maç ederken "hadi şimdi Ömer'in 5 dakika önce yediği golün tekrarını izleyelim"i sevmiyorum yahu! Bırakın maç edeyim!

Neyse oynanışa geçmeden ve ben daha fazla ağız burun girişmeden önce biraz yeni ne var ne yok bahsedelim diyor, mikrofonu sana uzatıyorum sevgili Noyan.

Biraz modlara bakalım öyleyse. Bizi ilgilendiren iyi haber, tabii ki Spor Toto Süper Lig'in geri dönmesi. Siyah beyazlı taraftarlar Juventus'u desteklemek zorunda değil artık, süper. En çok zaman ayırdığım Ultimate Team ve kariyere de şöyle bir bakalım: UT'de futbolcu kiralama sistemi gayet yerinde bir karar olmuş, gücü yetenin Messi'yi kiralayabilmesi UT'e olan ilgiyi artıracaktır kesinlikle. Kariyer modunda ise, bizim Süper Lig takımlarında başlama imkânı dışında herhangi bir yenilik göremedim. Biraz daha hikâye katılsa; görevler, demeç verme, antrenörle - basın ile diyaloğa girme gibi seçenekler eklense hiç fena olmazmış aslında, neyse. "Yetenek oyunları"nda ise çok çok az yenilik ve ilâve var maalesef.

REAL MADRID - BARCELONA, 2014 - 15

Oyun ve saha içi yeniliklere bakmak için çok basit ve mantıklı bir deneme yaptım: *FIFA 14*'te Real Madrid - Barcelona maçının ardından, tamamen aynı ayarlarda (zorluktan maç saatine kadar) bir "El Classico" daha oynadım yeni oyunumuzda. Saha içinde şunu fark ettim ki özellikle C. Ronaldo'da, sağ analog ile daha kolay, rahat çalımlar atılabiliyor 15'te. Oyun biraz daha hızlı ve akıcı. Taç atışları öncesi futbolcuların ayakla sektirip ellerine topu almaları gayet doğal görünüyor. RB - RT ile atılan "teknik şut"ların zorlaştığını da söyleyeyim. 14'te de böyleydi gerçi, belki 15'te biraz daha göze çarpar durumda. Taç - köşe atışlarında topu göndereceğimiz oyuncuyu kontrol edebiliyoruz artık. Köşe atışlarından stoperlerime kafa golü attırmakta ise bayağı zorlandım. Taktiksel defans var - yok dense de, ben olabildiğince hücuma yönelik oynadığım için savunma yönünde pek fark göremedim.

Getirdiği yenilikleri beğendiğim ama gene yetersiz bulduğum bir *FIFA* oyununun daha bana ayrılan süresinin sonuna gelirken sözü çevrimiçi oyuncumuz Ömer'e bırakıyorum, PC oyuncuları ile Pro Club Oyungezer'de buluşmak dileğiyle sevgili futbolseverler...

Eveeeet..... *(yazar burada parmaklarını ağır ağır kütletir)* Noyan'ın girişini yaptığı oynanış kısmına geldik. İnanın Ultimate Team'dir, Pro Club'tır hiç umurumda değil. Bir futbol oyununda kral oynanıştır ve eğer oynanış iyiyse ben *PES*'in *London Blue*'suyla *Man Red*'iyle teke tek maçlar yapabilmeye bile razıyım. *FIFA* 15 ise, en hafif tabirle, üzdü.

Burada yine bir adım geri çekilmek istiyorum. Oynanış kötü falan değil, neticede *FIFA* serisinin kalitesi belli, kolay kolay çok aşağılara inmez.

Mesela şahsen pasa dayalı oynamayı tercih ederim futbol oyunlarını ve *FIFA 14*'te bu benim için önemli bir hayal kırıklığıydı. Mümkün değil pas futbolu oynayamazdınız. Orta-kafa taktiği fazlasıyla etkili olduğundan sevdiğim futbol stiline tamamen ters bir iş yapmak, Barcelona'yı bırakıp Bayern Munich'i almak, ileriye de Mandzukic'i dikip sırf kafaya oynamak gibi bir işe girişmek zorunda kalmıştım.

FIFA 15'i bu konuda takdir etmek istiyorum. İstediğiniz futbol tarzını sahaya yansıtmanız *FIFA 15*'te daha kolay. Barcelona'yı seçip tercih ettiğim pas futbolunu artık oynayabiliyorum. Oyuncular yüzünün dönük olmadığı yerlere eskisine oranla daha isabetsiz pas veriyor ama bakış açılarındaki oyunculara pas verirken fazla basit hata yapmıyorlar. Pas olayı daha gerçekçi bir hale gelmiş kısacası. Başka bir tarzda, örneğin ortakafa oynamayı tercih ediyorsanız onu da gayet oynayabilir durumdasınız. Yalnızca *FIFA 14*'teki kadar mucizeler beklemeyin.

Amaaaa.... Ve bu çok büyük bir AMA... Bütün bu oynanışa çomak sokan ciddi bir problem var. Koşan oyuncu durdurulamıyor! Durdurulamıyor ya! Adam koşuyorsa, hele bir de C. Ronaldo gibi hızlı, kıvrak, az biraz da kuvvetli bir oyuncuysa defansta maymun oluyorsunuz ama yapabileceğiniz pek az şey var. Yani dünyanın en iyi oyuncusu falan sayılmam ama 15 yıldan fazla zamandır futbol oyunu oynuyorum ve defansta yapmam gerekenleri de az çok biliyorum. İşte adamın önünü kapatmaya çalışırsınız, kesin alacak gibi değilseniz topa hamle yapmazsınız, sizi geçmeye kalkarsa vücudunuzu topla adamın arasına koyup engellersiniz, gerekiyorsa yandan ikinci bir oyuncuyu yardıma çağırırsınız falan. İşte yapmanız gereken her şeyi yaptıktan sonra bile, karşınızdaki adam oyunun bu açığını biliyor ve bu açığı iyi kullanabiliyorsa büyük ihtimalle geçiliyorsunuz.

Çevrimiçi bir maçımdan bahsedeyim (karşımdaki de GreyBack_TR nickli bir Türk'tü, buraları okuyorsa kendisine küçük küçük intizarlarımı yolluyorum): Barcelona - Real Madrid. Pas yapıyorum, adamın kalesine yaklaşıyorum, boşta adam denk getiriyorum, gol atıyorum. Sonra adam santra yapıyor, Ronaldo koşuyor, koşuyor, koşuyor ve gol. Yine uğraşıp gol atıyorum, yine santra, yine Ronaldo, yine gol. Sonraki attığım golden sonra artık adamın ne yapacağını biliyorum ve santradan koşacak Ronaldo'yu engellemek için her şeyi yapıyorum, yine gol. Maçı 5-4 kaybediyorum ve yediğim gollerin 4'ü Ronaldo'nun santradan koşarak attığı goller. Kısacası kazanan çoğunlukla adam koşturmayı en iyi başaran taraf oluyor. Dolayısıyla şu söylenebilir ki; *FIFA 15*'te atak yapmak oldukça kolaylaşmışken iyi defans yapmak fazlasıyla kastırıyor. Bu sebepten de bir *FIFA* maçına İddaa oynayacaksanız üst basın. 4-5 golden aşağısının görüldüğü çok nadir.

KEŞFEDİLEN FUTBOLCUNUN MARUL ÇIKMASI

Aslında futbol oyunlarında şunu keşfettim. Güzel bir özellik getiriyorlar, "oo ne güzel olmuş" diyoruz, birkaç yıl o şekilde gidiyor, sonra o zamanında getirilen özellik uçuruluyor. "Haydaa" diyoruz ama sonra unutuluyor. 1-2 sene sonra o özellik tekrar getiriliyor, biz balık hafızalı oyuncular da "oo" diyoruz "ne güzel olmuş."

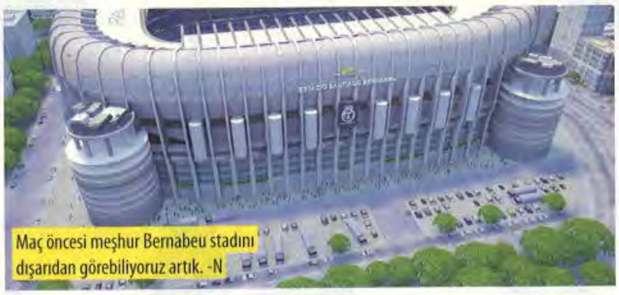
Yahu biz en hızlı oyuncuya topu verip onu koşturmaya dayalı futbolu 2010 öncesindeki oyunlarda bırakmamış mıydık? "Ne güzel artık az çok istediğimiz tarzda futbol oynayacağız" diye sevinmemiş miydik? Ya da alakasız bir örnek vereyim; diyelim oyuncunuz rakibin müdahalesi sonucu yerde kalıyor ve faul çalınmıyor. Top da boş alana doğru yuvarlanıyor bu sırada. Son birkaç *FIFA*'da böyle bir durumda oyuncu hemen ayağa kalkıp topa doğru koşmaya çalışırdı. Ama *FIFA 15*'te oturuyor "oo hoca niye çalmadın" bilmem ne itiraz ediyor, elini kolunu sallıyor. Ya önünde top var dostum! Koşsana! Kaleciyle karşı karşıya kalacaksın! Bu itiraz animasyonlarının gereken yerlerde yarıda kesilmesi olayı da uçmuş durduk yere. Artık 1-2 seneye tekrar gelince seviniriz.

Neyse... *(yazar burada Edward Norton'a dayak atan Tyler Durden edasıyla FIFA'ya elini uzatır) FIFA 15* çok iyi arkadaşlar (bu kadar ağız burun giriştikten sonra bana da inandırıcı gelmedi söylediğim ama öyle yani aslında. Noyan nereye gittin, hani beni durduracaktın?). Çok sinir bozucu noktaları var, çok geriye gitmiş noktaları var, alıştığımızın aksine biraz bug'lı ve genel olarak *FIFA 14*'ten daha iyi bir oyun olup olmadığından da emin değilim ama hâlâ simülasyonla eğlenceyi süper birleştiren, son derece akıcı bir şekilde oynanan, görsel-işitsel olarak inanılmaz özenilmiş, sonunda insan gibi bir formasyon ekranı getirmeyi başarmış, devasa bir takım ve de oyun modu seçeneği sunan çok üst kalite bir yapım *FIFA 15*. "Arada açıp eğlencesine iki top tepeyim" tipinde bir futbol oyuncusuysanız *FIFA 14*'le devam etmenizde hiçbir sakınca yok ama gelecek yıl bu zamanlara kadar buralar *FIFA 15*'ten sorulur.

TÜRKİYE LİGİ

Haberini zaten çoktan almışsınızdır ama bu sevindirici gelişmeyi tekrar paylaşmasak da ayıp olur. Evet, Türkiye Spor Toto Süper Lig'de bulunan 18 takımın tamamı oyunda yer alıyor! EA Sports 3 yıllık bir anlaşma yapmış, yani önümüzdeki üç sene boyunca Es Es'i seçebileceğiz (hehey). Elbette bizdeki oyuncuların dünya çapındaki oyuncular kadar ayrıntılı modellenmiş olmasını beklemeyiniz ama sonuç genel olarak gayet başarılı. Ve tabii en önemli nokta; oyununuzu orijinal alınız. EA Sports için astarı yüzünden pahalıya gelirse bu üç yılın sonrasında FIFA'da Türkiye Ligi'ni göremeyebiliriz. Unutmayınız, üç yıl dediğiniz akar gider.





Maç öncesi meşhur Bernabeu stadını dışarıdan görebiliyoruz artık. -N

Tür: Spor **Yapım:** EA Canada **Dağıtım:** EA / Aral **Kutulu Fiyatı:** 153 TL **Dijital İndirme:** 60 euro (Origin) - 120 TL (Playstore) **Yaş Sınırı:** 3 + **Dahası İçin:** www.easports.com/fifa

+

- Gerçekçi, keyifli, bir futbol tecrübesi olması
- Oyuncunun istediği futbol tarzını oyuna yansıtabilmesi
- Atmosferi güçlendiren öğeler
- Müzikler çok çok daha iyi
- Türkiye Ligi!

−

- Koşuyorlar! Durduramıyoruz!
- Akıcılığı baltalayan, geçilemeyen ara sahneler
- Genel olarak yenilik az

8

SON KARAR

Kızdırsa da, önceki oyundan daha iyi olduğu tartışmalı da olsa, serinin belli kalitesini sürdürüyor.

PLANETARY ANNIHILATION



BİR KUMANDAN BİN GEZEGENİ YOK EDER! -ARES BAYAR

Fizik okumuş birinin uzaya, gezegenlere, daha genel anlamda düşünecek olursak evrenin kendisine ilgi duyması kaçınılmazdır. Aynı zamanda bilimkurgu sevdiğini ve video oyunlarıyla haşır neşir olduğunu da göz önünde bulunursak uzay temalı oyunlar dendiğinde bu kişinin gözlerinin parıldadığını fark edebiliriz. Ancak, bu benim için geçerli bir durum değil. Bir türlü sevemedim uzay temalı oyunları, filmleri, dizileri. Sorun uzayda değil bende, biliyorum.

Neyse ki *Planetary Annihilation (PA)* GZS türünde olduğu için bende merak uyandırmayı başardı (strateji olsun, çamurdan olsun). **Jon Mavor**'un önderliğinde, *Supreme Commander* ve *Total Annihilation* oyunlarının yapımında çalışmış deneyimli ekibin Kickstarter'da başlattığı kampanyada hedeflenen değerin (900 bin dolar) yaklaşık 2,5 katı kadar maddi destek bulunması da bu merakımda yalnız olmadığımı gösteriyor. Beklenenden fazlasına ulaşılan parayla oyuna yeni birim ve gezegenlerin yanı sıra galaksi savaşlarının da ekleneceğinin açıklanması doğal olarak beklentilerin de yükselmesine neden oldu. Uzayda gezegenler hatta galaksiler arası geçiş yapacak, teknolojimizi geliştirecek, koloniler kuracak ve ürettiğimiz yenilmez orduyla düşmanlarımızı yok edecektik. Gezegenleri patlatacak, galaksilerin ağzını burnunu kıracaktık.

Geçmiş zamanı bir kenara bırakır da, elimizdeki oyun üzerine konuşacak olursak **Uber Entertainment** bütün bu söylediklerini yerine getirmiş diyebiliriz. Her defasında rastgele oluşan çok geniş bir evrende yolculuk yapıyor, anlatılanların hepsini yapıp düşmanlarımızı ve gezegenleri kelimenin tam anlamı ile yok edebiliyoruz. Bu konuda bir sıkıntı yok.

ELDE PATLAYAN GEZEGEN

Fakat sıkıntı büyük arkadaşlar. Bütün bu anlatılanları o muhteşem olacağı söylenen *PA* atmosferinde değil de, oldukça basit ve tarayıcıdan oynuyormuşuz gibi hissettiren bir ortamda yaptığımızda pek de zevk alamıyoruz. Görsel tarzına ve grafik kalitesine negatif yorumda bulunmuyorum. *WoW*'un ilk zamanlarını andıran köşeli grafikler itici gelmiyor. Benim derdim oyunun "oynadığımız kısmı" ile. Evet, hiç istemesem de o klasik cümleye doğru gidiyor her şey: Eldeki muhteşem düşünceyi kullanamamışlar. Ortaya kendini oynatan ama temelinde bir şeylerin eksik olduğunu rahatça hissedeceğiniz bir oyun çıkmış.

Oyunumuzun asıl kısmını, yalnız kovboy olarak etrafa dehşet saçtığımız, gerek hazır savaşları gerekse de tamamen serbest bir alanda oynadığımız tek kişilik modu oluşturuyor. Bu modda herhangi bir hikâye ya da yapmamız gereken görev yok, öylece takılıyoruz. Tabii ki zevkli ama insan bütün bu yaptıklarımızı oturtabileceği bir temel aramıyor değil. Özellikle benim gibi oyunda hikâye arayan insanlar için önemli bir nokta bu. Böyle olunca da çabuk sıkılıyoruz ve soluğu şimdilik 10 (ileride 40 olacakmış) kişiye kadar oynanabilen çevrimiçi modda alıyoruz. Açıkçası ben bu kısımda daha çok eğlendim. Şansıma birlikte oynadığım kişiler de kafa insanlar çıkınca aldığım zevk katlandı. Bu durumun oyundan değil de karşıma çıkan oyunculardan kaynaklandığını düşünürsek buradan da *PA*'ya artı puan gitmiyor. Puan demişken, çevrimiçi modda herhangi bir eşleşme ya da sıralama sistemi bulunmuyor. Öylece bodoslama girip takılıyoruz. Şansınız benim gibi yaver gitmezse bir kötü anılar serisine sahip olabilirsiniz.

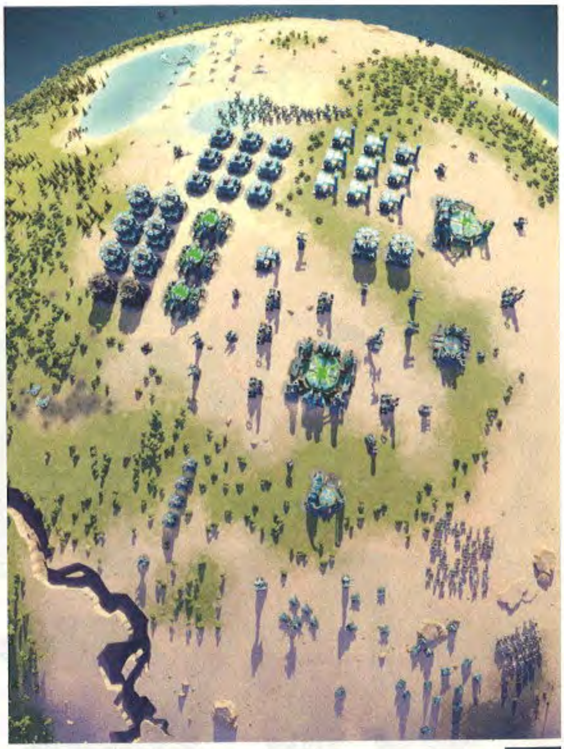
İster tek başımıza, ister başkalarıyla oynayalım elimizde başlangıçta sadece görsel farklılıkları bulunan dört tane koloni ve satrançtaki şahtan daha kıymetli yedi tane "Commander" var. Bu sayıyı para karşılığında artırma lüksünüz de olabiliyor. Satın alma ekranında herhangi bir bilgi olmadığı için kozmetik değişikliklerden başka bir şey olmadığını da belirtmeliyim ki yeni özellik beklentiniz olmasın. Commander başlangıçtaki tek birimimiz. O bizim her şeyimiz, çünkü hem her şeyin yapımına ilk onunla başlıyoruz hem de onu kaybetmek demek, oyunu kaybetmek demek. Bu yüzden kolonimizin direğini hem verimli kullanmalı hem de iyi korumalıyız. *PA*'da asıl amacımız da belli; önce enerji ve metal kaynağı oluşturmalı, arkasından sağı solu yok etmeliyiz. Enerji kaynağı fabrikaların ve birimlerin çalışmasını sağlarken; metal ise üretim



ATALARA SAYGI KUŞAĞI

Cavedog Entertainment imzalı *Total Annihilation* (1997) ve **Gas Powered Games** tarafından geliştirilen *Supreme Commander* (2007) uzun yıllar adından söz ettiren iki baba GZS. Robotlar, gezegenler ve galaksiler arası savaşları konu almasının yanı sıra benzer temele sahip olduklarını düşünerek aralarında gönül bağı olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. *PA*'nın kendine gelmesini beklerken bunlara da bir göz atarsanız pişman olmazsınız.





için gerekli. Herhangi bir teknoloji ağacı yok ancak yapacağımız yeni binalar ile üretim kapasitesini artırmak ya da daha güçlü tanklar yapmak gibi gelişim seçenekleri az da olsa nefes almamızı sağlıyor.

Hikâyeyi öğrendik, oyunun temelini öğrendik. Farklı modlarda neler yaptığımızı öğrendik. O zaman bir de oyunu nasıl öğreneceğimize bakalım. Öyle bodoslama düşman karşısına çıkmak olmaz tabii. Gel gör ki oyunun bize bu konuda tek yardımı direkt olarak sitesinden açılan basit bir Youtube videosu. Oyun sırasında izlediğimiz bütün videolar aynı şekilde açılıyor. Ah evet, oyunu oynamak istiyorsak sürekli internete bağlı kalmalıyız. İleride bu zorunluluğun kaldırılacağı söyleniyor. Ne gerek var ki, kalsın öyle. Sonuçta bütün bilgisayar oyuncuları hep internete bağlı kalarak oyun oynamak ister, değil mi? Neyse, minik iğnelememizi bir kenara bırakırsak, oynanış ve mekanikler ile ilgili kısa bir video haricinde hiçbir şekilde yardım alamıyorsunuz. Ekibin yaptığı eski oyunları anımsıyorsanız ya da strateji oyunlarını seviyorsanız az çok çözebilirsiniz. Yine de her halükarda internette bir araştırma yapmanızı tavsiye ederim. Ayrıntılı anlatıma sahip uzun videolar yardımcı olacaktır.

YİĞİDİ ÖLDÜR...

Pek yenecek hakkı da yok ama elimizdekilerle idare edelim. Bütün bunları bir kenara bırakırsak *PA*'nın oynayanlar tarafından söylenildiği gibi sürekli donma, kasma, birden oyundan kapı dışarı edilme gibi talihsizliklerinin hiçbirini yaşamadım. Yine en çok yakınılan konulardan biri olan bug'lar da bana denk gelmedi. Twitch desteği, sistem editör kısmı ile kendi galaksimizi ve oyun koşullarımızı yaratacağımız bölüm, mod dostu olması da diğer artıları. Ayrıca besteci **Howard Mostrom**'u ve ünlü film ve oyunlardan tanıdığımız Seattle kökenli **Kuzeybatı Senfoni Orkestrası**'nın ortaya koyduğu müzik performansını ayakta alkışlamak gerek.



"GEZEGEN ÖLÇEĞİNDE YIKIM" GAZI, YOUTUBE'DAN İPUCU VİDEOLARI TIRTIKLAMAMIZLA SÖNÜYOR

Artılar ve eksileri tarttığımızda ortaya çıkan sonuç şimdilik güzel olmasa da geliştirme çalışmaları devam ettiği için takipte kalmanızı tavsiye edebilirim. Erken erişim zamanındaki halini görseniz güncellemelerin oyunu nasıl adım ettiğini de anlayabilirsiniz. *PA* gelişmelerini takibe alıp *Age of Myhtology: EE* ve *Tropico 4* ile zaman geçirmek şimdilik bana daha mantıklı geliyor. Uzaymış, patlamaymış... Hele bir patlasın, bakarız.

+

- Geniş bir oyun alanı
- Üç boyutlu gezegen-ler
- Müzikler
- Twitch ve mod desteği

−

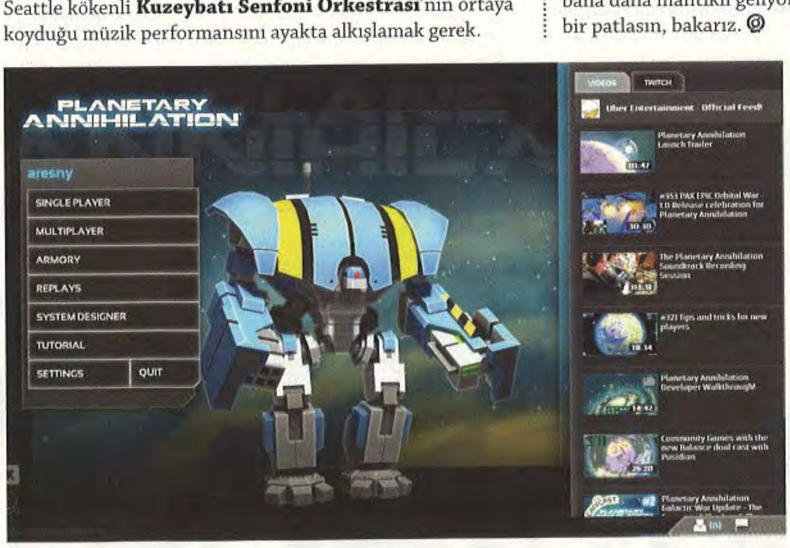
- Hikâye modu yok
- İnternete bağlanma zorunluluğu
- Tamamlanmamış oyun hissi

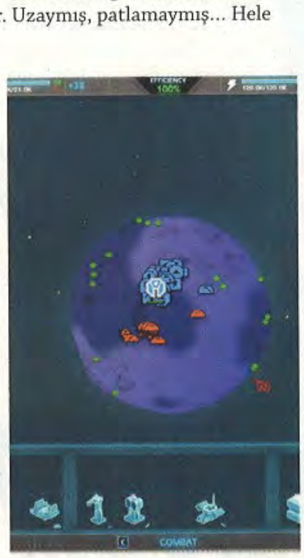
5

SON KARAR

Yok etmeyin demiyorum, yok edin, ama hobi olarak yok edin.

- **Tür:** GZS
- **Yapım:** Uber Entertainment
- **Dağıtım:** Uber Entertainment
- **Kutulu Fiyatı:** -
- **Dijital İndirme:** 30$ (Steam)
- **Yaş Sınırı:** 10+







THE SIMS 4

GERÇEK EVCİLİK BU DEĞİL! -ALİ SEZGİN

YAŞAM KULLANMA KILAVUZU



#1

İŞİNİZ, HOBİNİZ OLSUN

Olur da piyango tutturmazsanız hayatınızın büyük bölümünü çalışarak geçireceksiniz. Bu yüzden sevdiğiniz işi yapmak, mutlu olmanız için önemli. Sims dünyasında da durum çok farklı değil. Eğer kendinizi işinizle ilgili geliştirmeye hevesiniz yoksa, daha iyi pozisyonlara gelemiyorsunuz.

Bir zamanlar uğruna aylar harcadığım devasa online oyunlara, *Ultima Online*'a, *Diablo 2*'ye bakınca şaşırıyorum açıkçası. Onca zaman içinde bolca kitap okuyup, bolca çizip, tasarlayıp yeteneklerimi ve kendi "seviyemi" geliştirmektense muhtemelen 1-2 yıl içinde adını bile hatırlamayacağım bir sanal varlık için çalışmayı tercih etmişim. Bu manada bakarsak, *The Sims 4* de Ultima'dan, Diablo'dan çok da farklı bir oyun değil. Size ait olmayan hayatları izleyip, o hayatı yaşayanlar adına kararlar verip onları geliştirmeye çalışıyorsunuz. Ne zamana kadar? Muhtemelen siz sıkılana veya *The Sims 5* çıkana kadar.

Yine de *Sims 4*'ü diğer geliştirme, seviye atlatma oyunlarından ayıran bir yanı var. *The Sims* yaşam üzerine bir oyun. Kendince kazanmanın olmadığı, kötülerin her zaman cezalarını bulmadıkları bir dünyayı taklit etmenin çekiciliğine sahip. Ölmek nedir bilmeyen, her zaman daha iyi eşyalar için savaşan, duyguları ve istekleri olmayan bir savaş avatarını değil, insanları oynuyoruz çünkü. Daha doğrusu bu durumda hepimiz birer Sim'iz. Simlerin acayip amaçları yok. Hayalleri ve arzuları var, iyi ya da kötü olmayı seçebiliyorlar ama nihai amaçları hep aynı. Yaşamları olarak gördükleri bu kısa süreyi mutlu geçirmek istiyorlar. Kusurları olan bu varlıkları izlemek, ne olacaklarına değil nerede olduklarına bakmak işte bu yüzden bu kadar eğlenceli. Kötü de olsalar, takıntıları da olsa, aldatsalar da, sevseler de bunları iyi veya kötü oldukları için değil mutluluğa duydukları açlık için yapıyorlar.

Oyun hakkında uzun uzadıya yazacağım ama şunu en başından belirtmek istiyorum; *The Sims 4* çeşitli nedenlerden dolayı eski oyunlara göre fazla kusuru, bir o kadar da eksiği olan bir oyun. Ve aynı zamanda, serinin en duygusal oyunu.

YAŞAM TERCİHİ: OYUN ELEŞTİRMENİ

Oyuna başlar başlamaz *Sims*'in alışılageldik temiz arayüzü ve artık "Sims yeşili" olarak markalaşmış o ton karşılıyor bizleri. İlk etabımız olan karakter yaratma kısmı işin en kolay ve aynı zamanda en uzun süren kısmı. Daha ne olduğunu anlamadan müstakbel Sim'inizin nasıl gözükeceği, kilolu mu yoksa tıfıl mı görüneceği, eşi, çocuğu olup olmayacağı gibi sorunlarla uğraşıyor bulacaksınız kendinizi. *The Sims 4*'ün daha yeni ve daha önemli bir oyun olduğu hissini ilk olarak burada hissedeceksiniz. Karakter geliştirme ekranı eskiye oranla çok daha detaylı. Kafanızdaki Sim'i, kendinizi veya arkadaşlarınızı yaratmak istiyorsanız, ihtiyaç duyacağınız tek şey zaman çünkü. Geri kalan her şeyi oyun elinize tutuşturuyor. İyisiyle kötüsüyle bir tip belirledikten sonra karakterin özelliklerine karar vermek gerekiyor. Her ne kadar hedef sistemi eski oyunlarla benzerlik gösterse de işin içine duygular girdiği için ortalık biraz karışık. İlk olarak bir hedef seçip Sim'inizin hayattaki amacını belirlemeniz gerekiyor. Buna ek olarak da 3 tane de yan özellik seçince hayata atılmaya





Evet, Koloni döneminden kalma evleri hâlâ inşa ediyoruz.



Bu tür kostümleri çoktan kabullenmiş olmanız gerekirdi.

YAŞAMIN GERÇEĞİ DURURKEN SANALINDA SAATLER, HATTA GÜNLER HARCAMAK BİR YANDAN PİŞMAN OLUP BİR YANDAN DA PASTA YEMEYE BENZİYOR.



Gerçek karakterin kıvrımları vardır.

hazır hale geliyoruz.

Özellikler özünde eskiden de olan şeyler ama bunların bir kısmı artık doğrudan duygu sistemine hitap ettiği için daha dikkatli seçimler yapmak gerekiyor. Duyguları, hayatta da olduğu üzere Simlerin kararlarına, hareketlerine etki eden durumlar olarak açıklayabiliriz. Örneğin "Kötü" özelliği almış bir karakter sinirlendiğinde veya iş hayatı istediği gibi gitmediğinde kötülük yapmak isteyebiliyor. Bu durumda romantik bir yemek veya dostça bir sohbet çok farklı yerlere varabiliyor. Bunları tabii iyiye kullanmak da mümkün. Örneğin "şapşal" Sim'imin, nahoş durumlardan sevimlilik yaparak kurtulduğu bolca an oldu.

Karakterlerimizi de tanımladığımıza göre artık yavaş yavaş oyuna başlamak uygun olacak sanırım. Önceki oyunlardaki bütün Simlerim oyun oynayıp evden çıkmayı tercih eden asosyal varlıklara dönüştüklerinden, bu kez evli bir çift yaratmaya karar verdim. Kafamdaki senaryoda üniversiteyi bitirip hayata atılmış bu ikilinin de en alt basamaktan başlayıp giderek daha zengin ve dolu bir hayata adım atmalarını gözlemlemeyi planlıyordum. Çiftimiz daha güzel gözüken daha dolu evlere geçmek için bolca çalışıp uğraşacaklardı. Bir de üstüne, ölmeden bir çocuk yapıp mürüvvetlerini de görmek istiyordum. Fakat gerçek hayatta olduğu üzere, istekleriniz ne kadar basit ve insani olsa da ne yazık ki işler pek umulduğu gibi gitmeyebiliyor.

Henüz başlamadıysanız hepinizin eninde sonunda mecbur kalacağı "uyan, işe git gel, yemek ye, uyu" sendromu *Sims 4*'te de hemen oyunun başlarında sizi buluyor olacak. Zaten herkes işe gittiğinde boş evle baş başa kalma durumunu herhalde bir *The Sims* oyuncuları, bir de ev hanımları anlayacaktır. Neyse ki ev boşken, insanın mahallesini ve çevresini biraz daha tanıyıp inceleme şansı buluyoruz. *The Sims 4*'ün mahalleleri eskisine oranla çok daha canlı ve hareketli. Evinizin bulunduğu mekâna bağlı olarak, sokakta koşan, spor yapan insanlar, çevredeki bitkileri yetiştiren Simler göreceksiniz. Bazen durup aralarında konuşup laflayabiliyorlar veya ciddi tartışmalar olabiliyor. Siz de Sim'inizi sokağa çıkarıp insanlarla tanışabiliyorsunuz. Eski *Sims* oyunlarında bunun için sosyal alanlara gitmek daha iyiydi, böylesi ise daha kolay olmuş. Yoldan geçen ve tipini, duruşunu beğendiğiniz birini görünce hop yanına koşup tanışıveriyorsunuz. Keşke hayatımızda da yeni insanlar tanımak bu kadar kolay olsaydı.

EKSİK BİR ŞEY Mİ VAR HAYATIMDA?

The Sims 4'ün varoluş nedeni biraz da, geçmişi ilk oyuna dayanan altyapıyı değiştirip daha çok seçenek ve geliştirmeye imkan vermek. Sorun şu ki, yıllardır üzerine yapılan eklemelerle nihayet dopdolu hale gelen bir oyunun yerine bire bir aynısını, daha da önemlisi öncekinin son halinden daha fazla içeriği koymak eldeki formülle mümkün değil. *Sims 4* hiç de fena bir oyun olmadığı halde şu an daha ilk gününde. Yani önceki oyunlardan alışıp da, eksikliğini hissedeceğiniz bir dolu özellik var. Mesela iyi kötü elinize biraz para geçti diyelim, evinizi genişletmek veya en azından bir iki eşya koymak istiyorsunuz. Hatta diyelim ki bastınız simeonlarınızı, aldınız yepyeni bir televizyon. Eviniz dar olsa da artık çözümsüz değilsiniz. Kim demiş iki duvar arasına televizyon konulmaz diye? *The Sims 4*'ün sıfırdan, yepyeni bir altyapıyla karşınıza çıkmasının en önemli artısını burada göreceksiniz. Eskiden tekli karelerden oluşan yerleştirme sisteminden farklı olarak, artık her karenin içinde ekstra dört minik kare

YAŞAM KULLANMA KILAVUZU



#2

AŞK FEDAKÂRLIKTIR

İki çalışan Sim'e sahip olmak, maddi açıdan oldukça kârlı bir durum olsa da, bu kişilerin farklı iş saatleri yüzünden birbirini görememesi güzel giden ilişkilerin sonu olabiliyor. Simlerinizin aynı saatler arasında çalışıp evde birlikte vakit geçirmesi hem oyun zevkiniz hem de Simlerinizin mutluluğu için önemli.



#3

ÖNCE RUH SAĞLIĞI

Canınızın sıkkın olduğu için veya bir şeylere fena sinirlendiğinizde arkadaşlarınızın sizi dışarı çağırdığı olmuştur. Genel olarak bu dışarı çıkmacaların sonu iyi bitmez. Ya diğerlerinin de canını sıkarsınız ya iyice tadınız kaçar. Burada da durum aynı. Bazen yalnız olmanız gerektiğini kabullenmek gerekli.



Bari bir oda bulup geçseydiniz. Ayıp ayıp!



daha var. Bu da istediğiniz yere, tam istediğiniz şekilde eşya koyabileceğiniz anlamına geliyor. Dahası çaprazlama yerleştirmeler de bu sayede çok rahatlamış. Bu sistemin ne yazık bir de götürüsü var. Eskiden olduğu gibi evin zeminiyle oynamak, kale gibi yükselen yapılar veya tümsekler yapmak artık mümkün değil.

Diyelim ki her şey güzel gidiyor, işiniz için gereksinimleri yerine getirdiniz, terfiler ardı ardına geliyor. Sırada elbette ki en baştan hedeflediğim gibi, Sim'im ölüp gitmeden önce bir çocuk yapmak var. Çocuk sistemi de altyapı desteklemediği için biraz değişmiş. Bebeklerin, eve alınan eşyalardan çok da farkları yok. Sadece eve gelmeleri için belirli "görevleri" yerine getirmeniz gerekiyor. Bebek büyüyünce çocukluktan normal insanlığa biraz hızlı atlıyor fakat. Artık çocuk ve yetişkin arası bir dönem olmaması fazlasıyla garip olmuş. Bunun üstüne Sims dünyası da parçalara bölünmüş durumda, evden çıkıp da bir başka eve girmek için bile yükleme ekranıyla boğuşmak zorunda kalıyorsunuz. Süreler çok uzun değil ama insanın evden çıkası gelmiyor. Bu sorun birden fazla Sim'in yaşadığı bir aileyi kontrol ediyorsanız özellikle can sıkıyor. Bir tanesiyle bara veya spor salonuna gitmişken diğerini kontrol edememek, veya döndüğünüzde evi darmadağın halde bulmak haliyle çok hoş bir duygu değil. Dahası artık sizinle birlikte yaşlanan bir dünya da yok. Komşunun genç kızını hatırlıyor musunuz? O kız ne yazık ki hiçbir zaman büyüyüp torun torba sahibi olamayacak. Zira oyunda mahalleler ve karakterler aynı kalırken, yalnızca siz yaşlanıyorsunuz. Bir de, alakasızca buraya sıkıştırmak istiyorum: Bulaşık makinesi bile eklenmemiş oyuna yahu!

Oyunun canımı sıkan bir diğer yanı da mikro görevlerle oyuncuyu yönlendiriyor olması. Örneğin yeni bir Sim'le tanıştım, onu dışarı çıkarıp tanımak, tanışıklık seviyesini biraz daha ilerletmek, kimyamız tutarsa flörtleşmek is-

OYUN DUYGULARI OLAN KARAKTERLERİ HAYATIMIZA SOKMAYA ÇALIŞIRKEN, DİĞER TARAFTAN YERİNE OTURMAYAN GÖREVLERLE BİZİ SIKBOĞAZ EDİYOR.



Bekle beni Sedanur, iki bilim yapıp geliyorum yemeğe.

YAŞAM KULLANMA KILAVUZU



#4

PARA BİRİKTİRİN

The Sims 4 ve gerçek hayatta paralel giden olaylardan biri de paranın önemi. Maaşınız iyi olsa da, imkânınız olsa da hiçbir zaman paranızı sonuna kadar harcamayın. Zamansız gelen bir fatura veya bozulan bir cihaz bütün planlarınızı altüst edebilir. Kara gün parasını bir kenara koyun, ancak o zaman harcamaya başlayabilirsiniz.



#5

VAZGEÇMEYİ BİLİN

Sims'in öğrettiği en önemli derslerden biri de herkesin herkesi sevmesinin mümkün olmadığı. Bazen ne yaparsanız yapın karşınızdaki insanla anlaşamaz, kendinizi sevdiremezsiniz. Böyle bir şey olursa hiç zorlamayın, yolunuza gidin. Ekranda Sim, dışarıda insan çok ne de olsa.





THE SIMS 3'E O KADAR KAYNAK HARCADIKTAN SONRA İKİ KERE DÜŞÜNMEK İSTEYEBİLİRSİNİZ

tiyorum. *Sims*'in mantığına göre, randevumun mükemmel geçmesi için en az iki kere öpüşmem, bir kere elini tutmam gerekiyor. Niye ki böyle şimdi? Yani niye "iyi randevu" kavramının karşılığı iki öpüşme, bir el ele tutuşma oluyor ki? Özellikle doğru dürüst samimiyetim olmayan birini dışarı çıkarıyorsam niye öpüyorum? Bu yaklaşım attığınız hemen her adımda sizi kısıtlayacak ve bir koridora hapsedilmiş gibi hissetmenize neden olacak. Sonuç olarak ucunda ödüller olan küçük görevlerle oyuncunun yönlendirilmeye çalışılması benim pek hoşuma gitmedi açıkçası. Örneğin, mutsuzsam ve gidip birine sarılırsam 20 simoleon alıyorum. Neden ama yani? O kadar şahane, aklı, fikri, zekâsı, mantığı olan Simler yapmışsınız. Yangın çıkmadığı veya cihazlar bozulmadığı sürece mis gibi yaşayıp gidiyorlar. Belki de ben onların sonunun ne olacağını görmek istiyorum. Neden sonu mutlu bitmeyecek hareketler yapmaya zorluyor ki bu oyun beni? Yapımcılar belli ki Simlere karışalım istiyorlar ama bunun biraz da tercih meselesi olduğunu düşünmeleri gerekirdi.

The Sims 4 bu haliyle sağlam temelleri olan zayıf bir oyun olmuş. Karakter etkileşimleri ve yaşayış şekilleri, sağlamlaşan yapay zekâ ile Simlerimizin kendilerine iyi kötü bakabilmeleri güzel hoş ama ne yazık ki yeterli değil. İçerik zengini *The Sims 3*'ün ardından neredeyse ilk oyundan bile daha az özelliğe sahip bir *Sims*'in oyunun hayranlarının beklediği şey olduğunu sanmıyorum. Her şeye rağmen, içinizdeki *Sims* ateşi hâlâ yanmaya devam ediyorsa veya uzun zamandır bu tarz bir oyun oynamadıysanız *The Sims 4*'ten fazlasıyla zevk alacağınıza eminim. Ama *The Sims 3*'ü genişleme paketleriyle oynamış oyuncuların dördüncü oyuna geçmeleri için şu an fazla bir neden yok. Daha şık grafikler ve karakterlere eklenen ruh dışında ortalık boş. Belki yakında başlayacak olan ek paket sağanağına kadar bekleseniz iyi olur. İnşa edilen *The Sims 4* altyapısının ileride muazzam bir Sims deneyiminin kapısını açacağından şüphem yok ancak bunun için bolca içerik ve zaman gerekiyor. Ve anlaşılan o ki yapımcılar bu ikisini bol keseden kullanmak istememiş.





YAŞAM KULLANMA KILAVUZU

SOSYALLEŞİN

Sims'de insanlarla tanışmak ne kadar kolay öyle değil mi? Parti veriyorsunuz veya sokakta yanına gidip konuşuveriyorsunuz. Tamam, gerçek hayatta bu kadar hızlı kaynaşamıyoruz belki ama çok da farklı değil. Hepimiz insanız ve hepimiz bizi anlayacak, konuşabileceğimiz insanları arıyoruz. Sonuçta her şey bir "Merhaba"yla başlamıyor mu?

#6





#7

ZAMANI İYİ KULLANIN

Sims'de zaman sandığınızdan çabuk geçiyor. Daha dün gençlik ateşiyle yanıp tutuşan Sim'iniz bir bakmışsınız, yaşlı başlı ak saçlı bir dede/anneanne olmuş. Simleri geliştirmek kadar, onların evlenmesine, geleceğe yatırım yapmasına zaman ayırmanız ve bunları önceden planlamanız ileride yararınıza olacaktır.

ÖNCELİĞİNİZİ BİLİN

Sim'inize yeni oyun konsolu almak kulağa güzel geliyor olabilir ama daha iyi bir buzdolabı Sim'inizin gözlerini parlatmasa da belki de asıl ihtiyaç duyduğu şeydir. Paranızı harcarken mutlaka, en çok faydalanacağınız eşyalara öncelik verin. Anlık eğlencelerin cazibesine kapılmayın.

#8



+

- Muhteşem animasyonlar
- Duygu sistemi güzel işliyor
- Oyunun bolca potansiyeli var

–

- Eşya sayısı çok az
- Havuz gibi işkence seçenekleri kaldırılmış
- Kimse yaşlanmıyor
- Etkileşim sınırlı

6+

SON KARAR

İleride çok daha iyi Sims oyunlarına kapı açacak olsa da The Sims 4'ü bu haliyle almak istemeyebilirsiniz.

- **Tür:** Simulasyon
- **Yapım:** Maxis
- **Dağıtım:** EA / Aral
- **Kutulu Fiyatı:** 170 TL (Aral)
- **Dijital İndirme:** 120 TL (Playstore)
- **Yaş Sınırı:** 12
- **Dahası İçin:** thesims.com



TOTAL WAR: ROME 2 EMPEROR EDITION

ROMA'DA İMPARATOR DOĞULMAZ, OLUNUR -NOYAN AKATLI

+

- Uzun soluklu, ayrıntılı bir sefer senaryosu
- Komutan ve ajanların özellik edinme şekli daha mantıklı
- Yapay zekâ ve teknik sorunların hemen tamamı giderilmiş
- Ana oyun sahipleri E.E içeriğiyle bayram etsin

–

- Oynanabilir devlet, bina, birim gibi ilaveler biraz az
- Keşke bu haliyle çıkmış olsaydı...

8

SON KARAR

"En iyi Total War" olması ile ilgili şüphelerim olsa da, 2014 yılının en iyi strateji oyunlarından biri olmuş bu haliyle.

Tam bir yıl önce, eylül ayının ilk günleri. Şehir dışına yaptığım kısa geziden dönüyorum. Günün anlamı; birkaç yıldır beklediğim *Total War Rome 2*'nin çıkacak olması. TEM otoyoluna en yakın elektronik markete girip oyun DVD'sini almayı bile düşünüyorum. Öyle hevesliyim yani bu oyun için.

TOTAL WAR BİR GÜNDE KURULMADI

Gelgelim; tatil dönüşü katıldığım OGZ toplantısında, incelemeyi yazan Tuğbek Usta ile konuşmamız sonrası *TW Rome 2*'ye başlama hevesim azalıyor: Birçok teknik aksaklık var, Ekim 2013 sayısındaki incelemeden de hatırlayacağınız gibi. Savaş ilan edip koskoca ordusunu minik parçalara ayıran düşmanlar mı istersin, beklerken saç - sakal tıraşı olabileceğim yapay zekâ tur süreleri mi, çatışmada bazen birbirine yapışıp kalakalan, bazen içleri boşmuş gibi birbirinden geçen askerler mi istersin... Akla gelebilecek, bir *Total War*'da akla gelemeyecek her türlü yapay gerzeklik ve teknik hata mevcuttu maşallah oyunda. Ancak birkaç hafta sabredip "Total War, Total War'dur yahu ne de olsa" iyimserliğiyle, eylül sonunda başlamıştım oyuna bu arada.

Birinci oyuna dönelim: Yüzlerce saat oynadığım, ana hikâyenin uzun ve kısa versiyonlarını birkaç kez bitirdiğim, fantezi savaşlar denemeye başladığım bu sıra tabanlı - gerçek zamanlı kırmasını çok sevmiştim. Kendimi Roma'yı senatonun baskı ve "vesayet"inden kurtarmış bir lider gibi hissediyordum. *TW Rome* tüm strateji, siyaset, taktik beklentilerimi karşılayan, heyecanlı savaşlar yaşatan, emirlerimi harfiyen uygulayan; sadık ve cesur bir komutan gibiydi. Birkaç yüz saatlik oyun sürem sonrası, bu muzaffer ve deneyimli komutan sessiz sedasız emekli olmuş ve arşivimde bir köşeye çekilmişti.

TW Rome 2 ise bu komutanın şımarık varisi gibiydi. Babasına göre daha gösterişli ve havalıydı evet, üstelik ben istersem Türkçe de konuşabiliyordu. Ancak saçma bir inatçılığı vardı, beni ekran karşısında uzun süreler bekletiyor, verdiğim emirleri anlamamakta ısrar ediyordu.

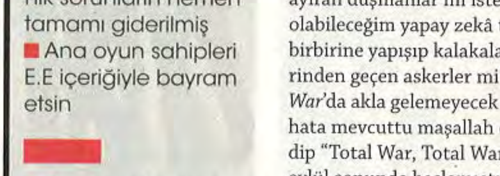
Geçtiğimiz günlerde İmparator Sürümü aracılığıyla bu can sıkıcı komutanın tam bir disiplin altına alındığını, göze batan tüm kusurlarının giderildiğini, strateji açlığını giderme konusunda babasından bile iyi duruma geldiğini duydum.

Peki; bakalım neler getirmiş İmparator Sürümü geçen yılki hata ve eksikler stratejisine: Roma tarihinin, bir tür "Fetret Devri" diyebileceğimiz, Sezar'ın ölümü sonrası oluşan otorite boşluğu döneminde başlayan "İmparator Augustus" sefer senaryosu var her şeyden önce. Yeni eklenen Ermenistan da dahil, on farklı siyasi oluşum ile oynanabilen, uzun soluklu ve tekrar oynanabilirliği yüksek bir senaryo bu. İyi başladık. Doğal kaynakları işleyen birkaç bina eklenmiş, güzel. Sezar'ın emektar komutanı Antonius ile oynadığım senaryoda çok uzun süreler geçiremedim. Ama geçen yıl orduma bir ok atımı mesafeden aval aval bakıp miğferini kaşıyan düşman generalleri artık yok çok şükür. Düşman gruplar ve devletler aralarında ittifak kurarak planlı bir şekilde hareket ediyorlar, beklenmedik anda saldırabiliyorlar. Yapay zekânın turları çok hızlanmış, yükleme süreleri bile kısalmış. Çok iyi. Vaat edilen grafik iyileştirmelerini göremedim (belki fark edemedim) ama teknik sorunların çok önemli bölümü çözülmüş diyebilirim. İlk bu haliyle çıksaymış keşke demeden edemiyor insan...

"ROMALILAR, YURTTAŞLARIM, DOSTLARIM!"

Size son sözüm; geçen yıl hataları, sorunları yüzünden ertelediyseniz; siyaset, diplomasi sistemi mantıklı hale gelmiş, savaşlardaki saçmalıkları düzeltilmiş, bonus olarak epey uzun bir senaryo eklenmiş *İmparator Sürümü*'nü alırsanız kesinlikle pişman olmayacaksınız. Cermen ırkından Marcomanni ile sefere mi çıksam şimdi...

Tür: Strateji **Yapım:** Creative Assembly **Dağıtım:** SEGA / Aral **Dijital İndirme:** 60$ (Steam) - 84 TL. (Playstore)
Kutulu Fiyatı: 70 TL. **Yaş Sınırı:** 16 **Dahası İçin:** totalwar.com/rome2



Romalıların "savaş geyiği".





Şu haritaya bakınca ağzınızın sulanmaması mümkün mü?



pc ios

HEARTHSTONE: CURSE OF NAXXRAMAS

KEL'THUZAD VE MİNYONCUKLARI! -ESER GÜVEN

World of Warcraft'ta bugüne kadar en sevdiğim raid instance'ını düşündüm de... Hayır hayır, sırf bu incelemenin hatrına Naxxramas diyecek değilim, Sunwell Plateau'dur benim favorim. Ama Naxxramas'ı da ikinci sırada sayıveririm. İlk kez karşılaştığımız 'kanat' yapısı, her kanattaki farklı tema, The Four Horseman gibi gerçek anlamda sınırları zorlayan, loncaların taktik bulmak için matematiğin dibine vurduğu inanılmaz bir boss ve **Kel'Thuzad**'ın ta kendisi. Bir konuda daha Blizzard'ın hakkını vermek lazım, adamlar ellerindeki materyalleri bir şekilde tekrar tekrar kullanmayı başarıyor ve bunun sonucunda inanılmaz sonuçlar elde ediyorlar. *Hearthstone: Curse of Naxxramas* da bunun en iyi örneklerinden biri olmuş.

Curse of Naxxramas, oyunda kendi başımıza yapabildiklerimizin azlığını düzeltmek adına gelmiş olsa da sonucu çok daha farklı oldu. Paketle birlikte tek kişilik oynayabileceğiniz maçlar Solo Adventures başlığı altında toplanıyor. Naxxramas başlığına girdiğimizde ise karşımıza üç seçenek çıkıyor: Normal, Class Challenge ve Heroic. Ancak aynı raid sisteminde olduğu gibi Normal seviyeyi bitirmeden Class Challenge veya Heroic bölümlerini oynayamıyoruz.

Pakette aynı Naxxramas instance'ında olduğu gibi beş farklı kanat var ve en başta yalnızca Arachnid Quarter açıktı (30 Eylül itibariyle bu kanat da başlangıçta kapalı olacak). Bir sonraki kanada geçebilmek iki koşulu sağlamanız gerekli, bir önceki kanadı bitirmiş olmak ve cüzdanınızın şişkin olması :) Cüzdan şişkinliğini iki anlamda da kullandım aslında. Kanat açmak için 700 altına ihtiyacınız var, oyunda altın öyle çok kolay toplanan bir şey değil. Bir an önce 700 altınım olsun derseniz görevleri yaparak para biriktirmeli ve desteymiş, arenaymış bulaşmalısınız. Ama diğer kanatları açmak için de yine 700'er altına ihtiyacınız var. Ya da diğer cüzdanınıza güveneceksiniz ve 6 euro'yu Blizzard'a doğru fırlatacaksınız. Tüm kanatları parayla açayım derseniz biraz indirim oluyor tabii ama yine nereden baksak cebinizden 70-80 TL çıkması demek bu. Resmen yeni oyun parası. 700 altın toplamak sıkıcı olduğundan birçok oyuncu gerçek parayla açmaya yöneliyor ki muhtemelen Blizzard'ın amacı da buydu. Bence fiyatlar gereksiz yüksek.

Normal ve Heroic modda Naxxramas'taki bosslara karşı maç yapıyoruz ve her boss'un raid hallerindeki özelliklerini nefis biçimde yansıtan Hero Power'ları var. Bu Power'lar normal modda çok zorlamasa da Heroic modda dehşet hale geliyorlar. Örneğin Noth, bir minyonu öldüğünde ortaya otomatik olarak 1/1 iskelet koyarken, Heroic modda iskelet 5/5 oluyor. Maexxna her tur ortadaki iki kartınızı elinize geri döndürüyor. Bu yüzden özellikle heroic modda tüm boss'lar kendilerine yönelik stratejik desteler kullanmanızı gerektiriyor ama kusursuz desteyi bulsanız da (***heartpwn.com*** adresinde tonlarca öneri bulabilirsiniz) şans yanınızda olmadığı sürece tekrar tekrar denemek zorunda kalıyorsunuz. Zorluk seviyesi gayet iyi yani.

Class Challenge ise size verilen desteyle hazır bir boss'u yendiğinizde sınıfınıza özel bir kart kazandırıyor. Bu paketin belki de en güzel yanı eklediği kartların meta oyunu değiştirmiş olması. Sırf sınıf kartları değil, Nerubian Egg, Mad Scientist gibi kartlar çoğu destenin yapısında kendilerine özel yerler bulmuş durumda. Hatta bazı kartlar yepyeni deste yapılarının (mage ve hunter için Mad Scientist-Secret desteleri veya ölenleri canlandıran Kel'thuzad ve giant desteleri gibi) ortaya çıkmasına neden oldu ki bu da oyunu yavaş yavaş kaydığı monotonluktan hızlıca çıkarmayı başardı.

Her ne kadar paketle gelen tek kişilik macerayı bir kez bitirdikten sonra bir daha oynamanız için hiçbir sebep kalmasa da açacağınız kartlar özellikle ranked oyunlarda Legend yolunda acayip işe yarıyor. Ama siz yine de tüm kanatlar benim olmalı diye acele etmeyin, paracıklarınızı cebinizde tutun, keyifle yavaş yavaş altın biriktirerek açmaya çalışın tüm paketi.



Heigan soldaki minyona 3 zarar veriyor diyorlar, vereceği varsa göreceği de var.



+

- Boss mekanikleri aslına uygun olarak hazırlanmış
- Yeni kartlar meta oyunu daha renkli hale getiriyor
- Blizzard prodüksiyon kalitesini konuşturmuş yine

–

- Tek kişilik macerayı ikinciye oynamak için sebep yok
- İnsan bir heroic kanadı bitirince ekstradan ödül bekliyor
- Kanat fiyatları çok yüksek, o kadar para verilmez

8

SON KARAR
Hearthstone'u daha da renklendirecek her pakete kapımız açık.

Tür: Trading Card Game **Yapım:** Blizzard **Sistem:** Ekonomik **Fiyatı:** Her kanat 700 altın veya 6 euro
Dahası İçin: eu.battle.net/hearthstone/en/



SUPER TIME FORCE ULTRA

(HALF MINUTE HERO + BRAID + CONTRA) / 3 -BERKAN CESUR

Annemden yatma saatim için ekstra iki saatlik izin alıp *Geleceğe Dönüş* filmini izlediğim ilk günden beri zaman yolculuğu konusuna takıntılıyım. Bir gün zaman yolculuğunu deneyim etme lüksüne erişirsem de, ilk ışınlanacağım an şüphesiz o izni kopardığım an olacaktır. Hiç hatırlamayarak *Gelece Dönüş*'ün ilk filmini tekrar izlemeyi, sanırım hayattaki birçok lükse değişirim.

Benim gibi zaman yolculuğu konusuna takıntılı insanların önüne böyle oyun koymayın kardeşim desem de dinletemedim. I-ıh desem de vazgeçiremedim. Fazlasıyla ilgili olduğum konular hakkındaki yapımlar kötü çıkarsa büyük bir hayal kırıklığı yaşıyorum. Yapmayın etmeyin dedim, başkasına verdirtemedim. Gelgelelim, *Super TIME Force Ultra*, ne hayallerimi yıktı, ne de zaman yolculuğu üzerine olan çocukluk hassasiyetlerime ters düştü. Hatta bunlarla da kalmayıp yaz günü tutulduğum grip hastalığını bile kısmen çekilir kıldı. Biliyorum çok **Sheldon Cooper** gibi gözüktüm. O halde sadede geleyim; sonda söyleyeceğimi baştan söyleyeyim, ben bu oyunu çok sevdim! (Bu noktada kafiyeyi tutturamadım.)

İYİ OLACAK HASTANIN...

Doktor Repeatski'nin zaman yolculuğunu bilimsel olarak keşfetmesiyle fitili ateşlenen oyunumuz, doktorun gelecekten gelen halinin bizi sırasıyla Jean Rambois, Aimy McKillin ve Shieldy Blockerson ile tanıştırmasıyla devam ediyor.

Doktor bir nevi çöldeki bahtsız bedevi olduğu için, bir insanın zaman yolculuğunu keşfettiği gün başına gelebilecek en kötü şey gelir. Dünya saldırıya uğrar! Aynı anda doktorun gelecekten gelen hali odaya ışınlanır (bu sahnede görürüz ki doktorumuz işleri büyütüp komutan olmuş, ağzı laf yapıyor) ve tanıştırdığı takımımız ile kontrolü geri kazanmayı bizim klavye kuvvetimize bırakır. Bu andan sonra hiçbir şey aynı olmayacaktır... (Örneğin klavyenin içine susam düşecek, altı ay sonra çıkarılacaktır.)

Contra gidişatını modern aksiyon ile harmanlayan *STFU* (ağıza acı biber), zamanı geri alabilen mekaniklerini de açık ve net *Braid*'den kopyalamış. Her bölümde süre sınırımız olduğu için mekanikleri hızlıca kapıp, el-kol koordinasyonunu erkenden sağlamamız yararımıza olacaktır.

Başta sahip olduğumuz üç karakter, tıpkı *Trine* oyunlarındaki gibi birbirini tamamlar özellikte (hatta sınıf ayrımları bile neredeyse aynı). Jean makineli tüfek, Aimy sniper, Shieldy ise adından anlaşıldığı gibi savunma sanatlarında usta. İleride karakter sayımız 16'ya çıkabilse de, *Super TIME Ultra Force* dengeyi öyle güzel kurmuş ki neredeyse tüm karakterlere ayrı ayrı ihtiyaç duyuyoruz.

Zamanı geri alma özelliği sayesinde *Braid* tarzı bir deneyim yaşadığımızdan daha önce bahsetmiştim. Ama arada büyük bir farkla! *Super TIME Ultra Force*'da zamanı geriye almak, yaşanmış gerçekliği değiştirmeyip üzerine eklemeler yapmanıza yarıyor. Böylelikle tek bir karakteri kullanmaya devam etseniz bile gücünüze güç katıyor, kombinasyonları çoğaltarak bulmacalarda alternatif çözümler buluyorsunuz.

XBOX KALINTILARI

Her karakterin bir normal bir de özel gücü var. Bu güçler her ne kadar yeterli gibi gelse de oyunun konsoldan port edilmiş yönlendirme yetenekleri hayli düşük. Bu iş bir türlü klavyenin W-S-A-D'si ile olmuyor, olsa da insanın eli hep bir gamepad'in analog çubuğunu arıyor. Kadı kızında da olabilecek kusurları hatırlayıp, bu konuya çok takılmıyoruz. En azından takılmamaya çalışıyoruz.

Bu dönemin retro grafik modası tam da bu oyunun tarzında olsa da, *Super TIME Ultra Force*'un şahane pixel-art grafiklere sahip olduğunu da söylemeden geçmemek lazım. Bunun yanına iliştirilen yerinde mizah, oyunu hem çekici kılıyor hem de aynı mekaniğin çok defa tekrar ettiği bir yapımda sürükleyiciliği sağlıyor. Bu yüzden adını duymaya çok alışık olmadığımız yapımcı ekip **Capybara Games**'e kocaman bir alkış (oyun firmasına meyve suyu gibi isim koyarsan öyle olur tabii).



+

- Retro oyunların ruhunun ölmediği bir gerçek, STFU hatırlatıyor
- Zor görünen kolay oyun mekanikleri
- Yerinde mizah
- Zaman yolculuğu!

−

- Konsoldan port edilmiş yönlendirme kontrollerine alışmak zor

8+

SON KARAR

Aklınızın köşesinde her zaman yer edecek bir platform oynamaya hazır olun!

- **Tür:** Bağımsız, Aksiyon, Platform
- **Yapım:** Capybara Games
- **Yayıncı:** Capybara Games
- **Dijital İndirme:** 14.99$ (Steam)
- **Yaş Sınırı:** 13+





Vampir lordunun karizmatik olduğunu düşünüyorsanız bir de Demoness'i görün.





Eee... Biz bir arkadaşa bakıp çıkacaktık.

KING'S BOUNTY DARK SIDE

KARANLIK TARAFA BİR KEZ GEÇERSENİZ BİR DAHA GERİ DÖNEMEZSİNİZ -ERCE GÜVEN

King's Bounty serisi güzeldir. 1990'da başlayan yolculuğun asıl ivmelenme noktası 2008 yılında piyasaya çıkan *King's Bounty: The Legend* olmuştur. Onun ardından gelen... Yok, cümle böyle başlayamaz çünkü çok önemli bir şey söyleyecekmişim algısı oluşsun istemem. *The Legend*'ın ardından gelen serinin tüm oyunları eskinin yenisi oldu. *Dark Side*'da da durum farklı değil. Eskinin yenisi.

Oyun eskinin yenisi ama yine de karanlık taraf bakış açısı oyuna ayrı bir renk getirmiş. Acımasız bir Orc savaşçısını, güçlü bir büyücü vampir lordunu, ya da "değişik" bir dişi şeytanı kontrol ediyoruz *Dark Side*'da. Seride bir ilk arıyorsanız burada bulup yolunuza eski patikadan devam edebilirsiniz. Daha önceki oyunlarda ana karakterleri bir senaryo eşliğinde sırayla kontrol ederken *Dark Side*'da en baştan bu 3 karakter arasında seçimimizi yapıp onun senaryosunu oynuyoruz. E haliyle bu ayrıntı sayesinde oyun süresi 30 saatlere yaklaşıyor.

Dark Side'ın uzun bir senaryosu ve detaylı bir konusu var. Işığın güçlerine karşı bir mücadele bu. Aslında içi iyilik dolu ama yanlış anlaşılmış çakma kötü karakterler değil seçtiklerimiz. Adamlar hakikaten kötü. Önüne geleni kesip biçecek, ordusunu büyütmek için elinden geleni ardına koymayacak, kendilerine yıllarca hizmet etmiş insanlara *"korkarım buraya seni öldürmeye geldim. Ölün dirinden daha çok işime yarar"* diyebilecek kadar kötüler hem de. Ama sadece kaba kuvvet kullanarak iş bitirmiyor baş kötülerimiz. Oyun dünyasının her yerinde kolaylıkla taraf değiştirtebilecekleri zayıf insanları da kovalıyorlar. Biraz zekâ, biraz ürkütücü gülüş sayesinde ele geçirdiğiniz bu insancıklar sizin en sadık hizmetkârlarınız haline geliveriyorlar. *Dark Side*'ın güzel taraflarından biri de burada ortaya çıkıyor. Ordunuz sadece salya akıtan canavarlardan oluşmak zorunda değil. Üzerlerinde birazcık oynanmış "iyi" savaşçıları da saflarınıza katabiliyorsunuz.

GÜÇLÜ LİDER, GÜÇLÜ KAN EMİCİ

Tabii onca yaratığı kontrol etmenin yolu güçlü bir lider olmaktan geçiyor. *Dark Side*, diğer tüm benzer oyunlar gibi 2 kısımdan oluşuyor. Harita üzerinde dolaştığınız, görev alıp verdiğiniz, alışveriş yaptığınız ve etrafa yayılmış ganimetleri topladığınız kısımda önünüzdeki zorlu savaşlara hazırlanıyorsunuz. Diğer kısımsa tabii ki de savaş meydanında maharetlerinizi sergileme üzerine kurulu. Ama savaşlarda gücünüzü kanıtlamanın yolu sadece ordunuza güvenmekten geçmiyor. Haritadayken karakter ekranınıza geçtiğinizde ne demek istediğimi göreceksiniz. Karakterleriniz seviye atlayıp rün taşlarını toplamaya başladıkça Might, Mind ve Magic alanlarında kendilerini geliştirme imkânı buluyorlar. Üç farklı alanda karşımıza çıkan yetenek ağaçları oldukça başarılı. Klasik 1 puan / 1 yetenek mantığı yerine her yetenek değişen miktarlarda rün taşına gereksinim duyuyor. Bu da karakter planlamasını daha dikkatli yapma ihtiyacını beraberinde getiriyor ve oyuna ayrı bir zevk katıyor.

Dedik ya oyun eskinin yenisi diye, öyle olunca oyuna bir tutorial bile koymaya üşenmişler. 1-2 paragraflık bir giriş ekranından sonra pat diye karakterimizi kullanır halde buluyoruz kendimizi. Haritada sarıyla işaretli yerlerden rün taşıdır, örümcek yumurtasıdır, enteresan enteresan şeyler topluyoruz. Birkaç adım attıktan sonra da ilk savaşımız bizleri bekliyor. *HoMM*, *Disciples* ya da önceki *King's Bounty* oyunlarını oynayanlara hiç yabancı değil savaşlar. Bizimkiler bir tarafa, düşmanlar diğer tarafa yığılıyor ekranda. Ana kahramanımız komutan modunda takıldığından savaş alanına inip çizmelerini kirletmiyor. Ama gerek yeteneklerinin verdiği gaz, gerekse büyülerinin öldürücü gücü sayesinde ordusuna "ben buradayım" mesajını veriyor.

Dark Side'ın hitap ettiği kitle ne yazık ki sadece *King's Bounty* sever kitlesi. Önceki oyunları sevmemiş oyuncuları kazanacak tek bir adımın dahi atılmadığını söylesek yalan olmaz. Ama daha fazla *King's Bounty* olsun çamurdan olsun diyenlerdense niz ajandanızda 30 saatlik bir boşluk açın.

+

- Karanlık tarafta olmak eğlenceli
- Senaryo uzun ve görevlerle dolu
- Ordunuzu oluşturmak için çok sayıda savaşçı, yaratık, insan vb var

–

- King's Bounty oyunları neredeyse hiç değişmiyor
- Tam bir oyundan çok pahalı bir DLC gibi
- Bu kadar Early Access sürecinden sonra insan bugsız bir oyun bekliyor.

6

SON KARAR
Oyunlarda "kötü"leri yönetme dürtüsüne sahip oyuncular için birebir

- **Tür:** Strateji
- **Yapım:** Katauri Interactive
- **Dağıtım:** 1C Company
- **Fiyatı:** 36 TL (PlayStore)
- **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz-bounty



METRO REDUX

SON DURAK: MOSKOVSKY! -FARUK FURKAN AKINCI

Daha önce Rusya'ya hiç gitmedim; Rus tarihiyle ilgili bilgim de Çarlık döneminden geriye gitmez pek. Klasikler dışında Rus edebiyatını çok takip etmişliğim yoktur. Dolayısıyla **Dmitry Glukhovsky**'nin romanlarını okumadım; hatta *Redux* versiyonundan önce *Metro* oyunlarına da çok bakma şansım olmamıştı. Fakat geçen ay her ne olduysa ani bir kararla *Metro Redux*'ı indirip oynamaya başladım; bir hafta kadar sonra da bir Rusya seyahatim oldu. Bir şekilde yoğun bir Rus temasına maruz kaldım: Matruşkalar, kalpaklar ve metro... St. Petersburg sokaklarında gezinirken, hâlihazırda Artyom ile tanışmış olmamdan ötürü, o koca şehrin girift metrosu daha bir tuhaf göründü gözüme. Evet, Artyom'un hikâyesi Moskova'da geçiyordu, bense St. Petersburg'daydım. Öyle olsa bile eski Sovyetler Birliği kokusu halen tam olarak geçmiş değil ve sanıyorum Rus şehirlerinin tümünde benzer bir aroma var. Nevsky Prospekt istasyonundan itibaren gördüğüm orak çekiç oymaları o havayı yaşattı bana. Gerçi sosyalist hülyalar içinde, **Dostoyevski**'nin yürüdüğü sokaklarda yürüme hevesiyle gittiğim Rusya'da gördüğüm Bentley sayısı, dünyada gezdiğim diğer ülkelerde gördüklerimin toplamından fazlaydı.

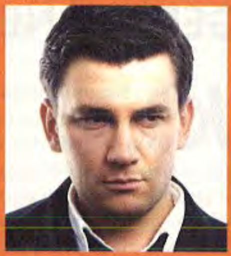
Neyse efendim, *Redux*'a dönelim. *Metro* serisi altında çıkmış her iki oyun ve tüm indirilebilir içerikler tek bir paket altında birleşmiş. Grafikler ve diğer teknik özellikler basıt bir elden geçirme operasyonundan çok daha fazlasına maruz kalmış. Geliştirici ekip eski grafikleri alıp yüksek çözünürlük sosuna bulamak yerine, çoğu kaplamayı, dokuyu ve hatta karakterleri baştan çizmeyi tercih etmiş. Orijinal oyunu oynayanlar, *Redux*'ı gördüğünde tanımakta güçlük çekebilir. Karşılaştırma videolarından gördüğüm kadarıyla aradaki fark, "bu ikisi ayrı oyun" dedirtecek kadar fazla. Bir de oyunun saniyedeki kare oranı o kadar stabil ki (60fps) resmen yağ gibi akıyor. (Bu arada "oyunun" derken karışmasın, hem *2033*, hem de *Last Light*'tan bahsediyorum.) Kısacası *Redux* için teknik anlamda başarılmış diyebilirim.

ÖLÜM ESKİDİR AMA İNSANA YENİ GÖRÜNÜR

Fakat bir de madalyonun öteki yüzü var. Ve o yüz, *Redux*'ın teknik tarafından da iyi... Açık ve net olacağım çünkü ben gibi kendini sürekli "hikâyesi için oyun oynamak" üzerinden tanımlayan bir FPS aşığının bu oyuna daha önce bulaşmamış olması adeta bir utanç vesilesi. Eski kafa bir ton şey, bazı yeni yorumlar, ilginç bir hikâye ve çekici anlatım tekniği, *Metro*'yu bir süredir karbon kopya gibi çıkan FPS oyunlarından çok çok ayrı bir yere zaten koymuş. *Redux* ise bu muhteşem oyunu alıp teknik anlamda yeni nesil seviyesine getirmiş. Peki, bu oyunu bu denli özel kılan ne? Geliştiriciler roman altyapısına sadık kalan bir dünya yaratmak için çok özenli davranmışlar. Ben uzun zamandır, bu kadar sıra dışı atmosfere sahip bir oyun görmemiştim. Açıkçası *Metro* evreni hakkında çok önyargılı davranmışım. Nükleer savaş, metroya sığınan insanlar, kıyamet sonrası tema artık sakız olduğundan, oyunun da bir şekilde sıkıcı olacağını düşünmüştüm. Eski metro istasyonlarının içinde insan medeniyetinin kalıntıları, yeni bir dünya kurmak için tırmalarken; koca dünya üzerinde bir avuç kaldığının farkında olmayan kimileri de eski hastalıklarını devam ettiriyor.

Tüm o koridorlara sıkışıp kalmış bir oyun görmeyi beklerken, karakterleri ve atmosferi sayesinde adeta ekrandan taşan bir *Metro* çıktı karşıma. Artyom'un karakter gelişimi; başta önemsiz gibi görünen bir görevin, insanlığın kaderini tayine giden bir yola girmesi; metro hatlarında yaşayan halkların, aslında artık hiçbir önemi kalmamış politik sebepler yüzünden hâlâ birbiriyle savaşıyor olması ve tüm bunların ortasında beliren gerçeküstü varlıklar Metro dünyasını son derece zengin, sürükleyici ve ezber dışı kılıyor.

Redux versiyonunda ayrıca iki farklı oyun tipi bulunuyor: Birinde gizlilik gerektiren, hafiften korku/hayatta kalma türünü andıran bir oynanış varken, diğerinde aksiyonun dibine vuruyorsunuz. Tahmin edebileceğiniz gibi ben cep-



DİSTOPİK HAYALLER

Kitabın yazarı **Dmitry Glukhovsky** hakkında bir araştırma yapayım derken, ortaya bazı küçük ama ilgi çekici detaylar döküldü. Kimdir, nedir bu Rus delikanlısı derken, kendisinin epeyce deneyimli ve donanımlı bir gazeteci olduğunu gördüm. Ama asıl ilginç olan, Metro 2033'ü mesleki kariyerine başlamadan çok önce yazmış olmasıydı. Dmitry, Metro'yu 18 yaşında yazmaya başlamış ve üzerinde iki-üç sene uğraştıktan sonra 2002'de kendi web sitesi üzerinden tamamen ücretsiz olarak yayınlamış. Dünya çapında 3 milyon kadar okurun ilgisini çeken roman, web sitesi üzerinde yapılan ekleme ve güncellemelerle etkileşimli bir hale dönüşmüş...



En dipteyken bile gündelik yaşamın bir şekilde kendini hissettirmesi Metro'yu ayrıcalıklı bir oyun yapıyor.



Welcome home Artyom!



Bu arkadaş canınızı çok sıkacak. Halbuki tek yapmanız gereken gozlerıne bakmamak.

hanenin, merminin sınırlı olduğu hayatta kalma modunu tercih ettim. Sürükleyici hikâye akışının ve iyi ayarlanmış temponun yanında düşmanları gafil avlayarak ilerlemek harika gitti doğrusu. Fakat bazı aksaklılar da yok değil: Etraftaki ışık kaynaklarını söndürerek, gölgelere saklanarak ilerliyorum, bunda hiçbir problem yok yalnız yapay zekâ her seferinde kolay lokma olmaktan kurtulamıyor. Beni görememeleri problem değil ancak bir türlü ateşin geldiği yeri tespit edip siper alamıyorlar. Durum böyle olunca da sinek gibi avlanıyorlar... Ya da diğer bir örnek ki bunu uzun zamandır bir FPS oyununda görmemiştim: Karanlık bir köşeye saklanıp pısın ve susturucusu olmayan herhangi bir silahla ateş edin. Sesinizi duyan düşman askerleri birbirlerinin peşi sıra kapıdan geçip sıktığınız mermiye kafa atıp öleceklerdir. Bakın, aynı durumu mutantlar için söyleyemem ki özellikle kütüphane bölümündeki yaratık kök söktürdü bana; radyoaktif serpinti nedeniyle deforme olup korkunç varlıklar haline gelmiş olan hayvanlar, özellikle kalabalık gruplar halinde saldırdıkları zaman son derece zorlayıcı olabiliyorlar. Çünkü çoğunun yakın saldırı özellikleri fazlasıyla güçlüyken sizin sadece silahlarınız var.

HER ŞEY ÖLÜM İÇİN YAŞIYOR

Silahlar *Metro* dünyasının geçer akçesi durumunda... Malzeme satın alırken bile para değil, mermi kullanıyorsunuz. Farklı silahlar için farklı mühimmat almak durumundasınız. Ben oyunu normal zorluk derecesinde oynarken pek cephane sıkıntısına düşmedim ama en üst zorluk derecesi muhtemelen en tatlısı olacaktır, özellikle de hayatta kalma seçeneğinde oynarken. Silahlar cidden ilginç olmuş. Eski medeniyetten kalan ve hasar gücü yüksek 44'lüklerden, etraftan toplanan çerçöp ile yapılmış otomatik tüfeklere kadar türlü seçenekleriniz bulunuyor. Bunları modifiye edebiliyorsunuz. Benim oyun boyunca genellikle tercihim altıpatlar benzeri bir fişek yuvasına sahip olan ve 6'lı ya da 8'li fişek atabilen pompalı tüfek; yanında da basit bir nişangâha ve susturucuya sahip eski model bir AK47 otomatik tüfek oldu. Bu ikisiyle hem açık, hem de kapalı alanları sorunsuz geçebildim. Elbette herkesin damak tadı farklı olacaktır. Mesela, bir Smith-Wesson ile tek atarak gitmenin keyfi çok başka...

Serüven boyunca malzemelerinizi de idareli kullanmak zorundasınız ki bunların başında ilkyardım paketleri ve gaz maskenizin filtresi geliyor. Metro hatlarından dış dünyaya çıktığınızda yapmanız gereken ilk şey gaz maskenizi takmak. Dikkatli olmanızı gerektiren iki durum var, birincisi gaz maskeniz hasar alıp kırılabilir, ikincisi hızla dolan filtrenizi değiştirmeniz gerekebilir. Tüm bu gaz maskesi olayı, açık alanda geçen savaşlara müthiş bir tempo katıyor. Maske kırılmasın diye yaratıkları yanınıza yaklaştırmamaya kasarken, filtre dolmadan ortamdan uzamaya çalışıyorsunuz. Bir de maskenizin camı kan olduğunda silmeniz gerekiyor ve evet bunun için bir tuş var... Karanlık ortamlar içinse kullanabileceğiniz iki oyuncağınız var: Fener ve gece görüş dürbünü... Bunların enerjisi çok dayanmıyor. O yüzden yanınızda taşınabilir bir akü bulunuyor. Ara sıra bu cihazı çıkarıp pille çalışan ne varsa şarj etmeniz gerek. Başıma geldiği için söylüyorum, oyuna dalıp şarj işini unutursanız, karanlık bir koridorda bir düzine mutant ile hiçbir ışık kaynağı olmadan kapışmak zorunda kalabilirsiniz. Tüm bu silah, ekipman ekolojisi, oyunu tekdüze olmaktan kurtarmış.

DİKKAT, OTOMATİK KAPI ÇARPAR

Şimdi gelin bu oyunu kimler oynamalı şeklinde kısa bir gruplandırma yapalım... Benim de içinde bulunduğum hiç oynamamışlar: Kesinlikle bu kişiler için *Metro Redux* bir hediyedir. Gidip hemen Artyom'la tanışabilirsiniz. İkincisi grupta daha önce oynamışlar var: *Redux* kesinlikle bir yeniden yapımdan fazlası. Özellikle seriyi sevmiş olanlar bir tadına bakmalı. Son grupta da yeni nesil oyunların döküldüğü bu günlerde zamanı kısıtlı olanlar olsun: Bence onlar da oynasınlar çünkü hikâye temelli ve old-school esintileri barındıran çok oyun yok maalesef.

Metro Redux, orijinal oyunlardan aldığı bayrağı yeni nesil cihazlara taşırken, emaneti çok iyi korumuş ve ileriye taşımış. Kesinlikle *Redux* versiyonları orijinallerden daha iyi. Yaptığım küçük karşılaşmalarda bu durumun aksiyle kesinlikle karşılaşmadım. Hem de tüm *Metro* külliyatı tek bir paket içinde, daha ne olsun? Davay davay!

METRO REDUX, BİR OYUNUN YENİDEN SÜRÜMÜ NEYE BENZEMELİ SORUSUNA CEVAP OLARAK GÖSTERİLEBİLECEK EN İYİ ÖRNEKLERDEN BİRİ

+

- Grafikler yenilenmemiş adeta baştan oluşturulmuş, enfes
- Silahların balistik hissi muhteşem
- Metro şehirlerinin her biri çok iyi işlenmiş
- Nefis hikâye, bir o kadar da güçlü anlatım

–

- Zaman zaman ağır çuvallayan yapay zekâ
- Nereden geldiğini anlayamadığınız ani ölümler

8+

SON KARAR

Özellikle eski model FPS tutkunlarının, iyi hikâye severlerin tam aradığı şey... Redux versiyonu orijinalinden daha iyi.

- **Tür:** FPS
- **Yapım:** 4A Games
- **Dağıtım:** Deep Silver
- **Kutulu Fiyatı:** 139 TL
- **Dijital İndirme:** 90 TL (PlayStore), 119 TL (PSN)
- **Yaş Sınırı:** +18
- **Dahası İçin:** enterthemetro.com



THE VANISHING OF ETHAN CARTER

KAYIP BİR ÇOCUĞUN YALNIZLIK DÜŞLERİ... -POZAN ERTEN

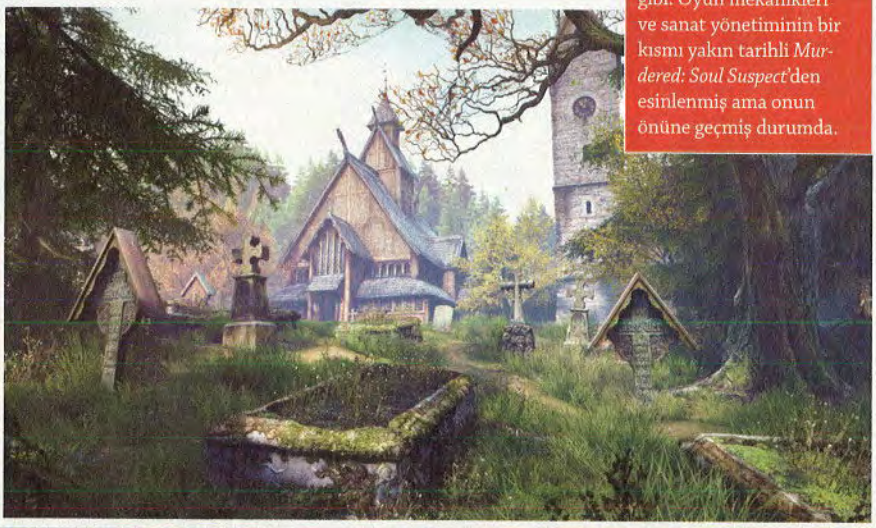
Atmosferini kendi yaratan, insanı içinde bulunduğu mekândan ve ruh halinden soyutlayıp kendi moduna sokabilen oyunların sayısı gittikçe azalıyor mu ne? Amacı ister sizi korkutmak, ister kafanızı karıştıran gizemler yaratmak, isterse de hüznünü sizlerle paylaşmak olsun; bunun hakkını veren oyunları sanırım artık ancak bağımsız yapımcılardan görüyoruz. Oyun dünyasının, daha doğrusu oyun üretim ve pazarlama kriterlerinin gittikçe endüstriyel hale gelmesi hakkında artık çok fazla konuştuğumuzun farkındayım ama her özlediğimiz oyun elementi tekrar karşımıza çıktığında bir kez daha yeteri kadar konuşmamışız gibi hissedip başa sarıyoruz. Beni içine çeken, tekinsizliğini sonuna kadar hissettiren, silah sesleri olmadan da geren, daha ilk saniyesinden son sahnesini merak ettiğim ve hepsinden önemlisi bizzat oyunun bir parçası gibi hissettiren oyunlar istiyorum. Red Creek Valley'nin havasını solumaya başladığım o ilk dakikada, *The Vanishing of Ethan Carter*'da bulduğum ilk duygu buydu işte. Sevgili Ethan, kaybolmuş olman çok kötü ama sayende çok özlediğim ve unutamayacağım türde bir macera yaşadığım için sana teşekkür ederim.

Painkiller, Bulletstorm, Gears of War: Judgment gibi oyunların yapımında bulunmuş eski **People Can Fly** çalışanlarının kurduğu Polonyalı bağımsız ekip **The Astronauts**'un ilk yapımının *The Vanishing of Ethan Carter* olması hiç beklenmedik bir durum aslında. Hızlı oynanış, saniyede kare başına düşen 125 kurşun, uçuk karakterler ve bilim kurgu gibi alışkın oldukları öğeleri bir rafa kaldırıp mistik, ağır ilerleyen, hikâye odaklı ve aksiyondan çok atmosfere önem veren bir bulmaca oyunu yapmaları, ummadık taşın başımızı yarmasını sağlıyor. Bu taşın hesabını soracak olan kişi ise psişik dedektif Paul Prospero'dan başkası değil. Tabii önce Red Creek Valley'nin ve zavallı Ethan Carter'ın sırrını çözmesi gerekiyor. Meselenin, bir çocuğun ortadan kaybolmasından çok daha fazlası olduğunu anladığında, bütün bu gizem perdesi kendi karakterini de örtmeye başlıyor.



BİRAZ ESİNLENELİM

The Vanishing of Ethan Carter etkisinde kaldığı birçok yazar ve eserin esintilerini saklamayan bir yapım. Öncelikle **Lovecraft, Sir Arthur Conan Doyle** ve eserleri bu sahil kasabası macerasının bir yandan mistik bir yandan da mantıklı bir çözüm arayan gizemli olaylarının temelini oluşturuyor. Etrafında birkaç bina, bir maden ve bir mezarlık barındıran tenha baraj bölgesinin yarattığı atmosfer de buna dahil. Psişik güçlere sahip dedektif ve bu karakterin özellikleri sanki *Stephen King*'in kaleminden çıkmış gibi. Oyun mekanikleri ve sanat yönetiminin bir kısmı yakın tarihli *Murdered: Soul Suspect*'den esinlenmiş ama onun önüne geçmiş durumda.





Hadi kalk yerine yat Ethan.


Detaylardan gözünüzü alamayacaksınız.

Olay mahallindeki delilleri topladıktan sonra, onu sıra dışı bir dedektif yapan asıl hünerini sergiliyor Paul Prospero: Olayın gerçekleştiği ana dönüp yaşananlara göz atıyor. Ethan Carter'ın gizemi hakkında gördükleri karşısında ise bunun bir yetenek mi yoksa lanet mi olduğunun cevabını son saniyeye kadar alamıyor. Ethan Carter'ın hüzünlü hikâyesi onun için de büyük ve tehlikeli bir maceraya dönüşüyor.

YETENEK Mİ, LANET Mİ?

Paul Prospero'nun kasabaya adımını atar atmaz hissettiği o tekinsizliği, *"Bu benim son maceram olabilir..."* dediği an siz de hissedeceksiniz. Oyunun giriş kısmı sizi çıkışa ulaşma konusunda anında havaya sokacak ve bir oturuşta hikâyenin sonunu görebilmek için açlığa, uykusuzluğa ya da yapmanız gereken diğer işlere direneceksiniz ve büyük ihtimalle de başaracaksınız. Bunun mümkün olmasını sağlayan tek şeyin ise anında kapıldığınız atmosfer ve merak duygusu değil, oyunun süresi olduğunu söylemem gerek. Bir defada bitirmek isteyeceğiniz bir oyunun süresinin kısa olması ne kadar kötü bilemiyorum ama ona doyamayacağınızdan eminim. Tatmin edici ve son derece etkileyici finalin gözlerinizi ıslatmasının bir nedeni de bu kadar kısa sürmesi olacak anlayacağınız. Fakat uygun fiyatlı bir bağımsızdan beklentinizin de sonuna kadar karşılandığını hissedeceğinize eminim.

Paul Prospero'nun yetenekleri oyunun da kilit noktası durumunda. FPS kamerasıyla oynadığımız bir *point&click* macera oyunu diyebileceğimiz *TVoEC*, iki türü çok başarılı bir şekilde bir araya getirirken psişik yetenekleri ve onların gerektiği anda kullanımı üzerine kurulu oyun dinamiğini de gayet kararında kullanıyor. Bu psişik yeteneği sayesinde delilleri bir araya getiren ve bulunduğu ortamdaki olayın nasıl gerçekleştiğini görmeye başlayan Prospero, ortada doğaüstü bir durum varsa da bununla etkileşime geçebiliyor. Ama kendisinin psişik yeteneği, gerçekleşen olayı karışık bir kronoloji ile birkaç sahne olarak karşısına çıkarıyor. Sizin buradaki göreviniz ise sahneleri kronolojik olarak doğru şekilde dizmek ve büyük resmi ortaya çıkarmak. Buna benzer bir sistemi *Murdered: Soul Suspect*'te görmüştük fakat buradaki kullanımı bana daha bir olmuş gibi geldi. Olayın gerçeğini öğrenmenizin ardından ise Red Creek Valley'nin diğer sırlarını sırasıyla araştırıp Ethan Carter'a ne olduğunu çözmeye çalışmaya devam ediyoruz. Cinayetler, doğaüstü başka olaylar, hikâye kırıntıları derken oyunun bize parça parça verdiklerinin finalde büyük bir anlam kazanması da etkileyiciliği katlayan etkenlerden oluyor.

RED CREEK VALLEY GÜNLÜKLERİ...

Çok büyük bir alana yayılmasa da *Ethan Carter* bir nevi açık dünya oyunu aslında. Olayı çözmeniz için kasabadaki ve ormanlık alandaki olayları belli bir sırayla yapmak zorunda değilsiniz. Dilediğiniz olayı araştırabilir ve çözebilirsiniz. Ama finaldeki çözümün bütün bu düğümlerle ilişkili olduğunu unutmayın. O yüzden haritadaki her cinayeti ve gizemi çözmek durumundasınız. Çizgisel olmayıp sizi kafanızda soru işaretleriyle oradan oraya koşturan ama atmosferi sayesinde de bu kadar sürükleyici olmayı başarabilen bir macera oyunu ben pek hatırlamıyorum. Bu konuda tam da olması gerektiği gibi bir oyun *TvoEC*. Araştırma ve gizem seven macera oyunu hayranlarına farklı bir oynanış sunarken, onların tam olarak hissetmek istediğini de vermeyi başarabilen bir yapım.

Oyun ayrıca beklenmedik kalitedeki grafikleriyle de ağızları açık bırakıyor. Ofiste gören herkesin ilk tepkisi *"Abi oyun ne kadar güzel görünüyor!"* oldu. Oyunu oynarken sık sık kendinizi manzarayı izlerken, ormandaki ya da terk edilmiş evler içerisindeki detayları incelerken, ışık efektlerine bakarken bulabilirsiniz. İyi bir bilgisayar önemli ama grafiklerin çok iyi optimize edildiğini söyleyebilirim. Zaten orta ayarlarda bile oyun çok şık görünüyor. Bununla beraber ses efektleri ve özellikle oyun için özel olarak bestelenmiş müzikler bu harika grafiklerle bir araya geldiğinde, büyük kozu olan atmosfer tüm görkemiyle oyuncuyu kuşatıyor. Çok büyük olmasa da sunulan haritanın tamamını kulağınızdaki müziklerle karış karış gezmek isteyeceksiniz. Çünkü oyun teknik özellikleri ile de sürekli sizin gizem avcılığınıza, keşfetme duygunuza dokundurup duruyor. Ama ne yazık ki haritanın büyük bir kısmının boşa gittiğini görmek, hiçbir sürprizin olmadığına şahit olmak biraz moral bozuyor ve potansiyelin harcanmış olduğunu düşündürüyor.

BAZEN "SON" SADECE SONDUR

Çoktandır beklediğim ama yine de gizemini koruyan bir sürpriz oldu benim için *TVoEC*. Son saniyesine kadar da beni kendisine esir etti. Paul Prospero'nun araladığı gerçeklik duvarı Ethan Carter'ın karanlık hikâyesini aydınlattıkça, içinde kaybolduğum atmosfer ve gizemli hikâyenin beni bu kadar etkileyeceğini pek tahmin edemedim. Ormanlarda, göl kenarlarında, mezarlıklarda aldığım yol, bütüne ulaşana kadar beni diken üstünde tutarken merak duygumu da beslemeyi bildi. Beklenmedik hüzünlü finalindeki son kare ekrandan gittiğinde, hikâyenin bütünü bir anda kafamda belirdiğinde ve yazılar akmaya başladığında kendimi hâlâ Red Creek Valley'de çakılmış hissediyordum. *Ethan Carter'ın Kayboluşu* yılın ve türün sürpriz oyunlarından biri. Anlattıklarım ilginizi çekiyorsa, bu kısa hikâyeye kulak kabartmalısınız, pişman olmayacağınıza eminim.




13-14 anahtarı uzatabiliceAAAAHH!

+

- Harika atmosfer
- Etkileyici ve dokunaklı hikâye
- Beklenmedik güzellikte grafikler
- Cuk oturan müzikler
- Cinayet ve olayları çözme sistemi...

–

- ...ama bu tip bulmacalar az
- Oyun çok kısa

8+

SON KARAR

Çoktandır piyasada bu kadar gelişmiş özelliklere sahip ve bu kadar etkileyici bir macera oyunu yoktu.

- **Tür:** Bulmaca - Macera
- **Yapım:** The Astronauts
- **Dağıtım:** The Astronauts – Nordic Games
- **Dijital İndirme:** Steam 19.99$



Bilgisayarın ekran kartı bazen gözyaşı döker işte



LICHDOM BATTLEMAGE

SINIRSIZ GÜCÜ KULLANMAYA HAZIR MISINIZ? -ERCE GÜVEN

Ganimet bulmayı hepimiz severiz değil mi? Yolda yürürken para bulmak, bulduğumuz para 1 lira bile olsa epey kıymetli bir andır. İş rol yapma oyunlarına geldiğinde bu 1 liranın yerini parlak zırhlar, keskin kılıçlar alır. Ama bu parlak nesnelerden alınan keyif hep aynıdır. *Lichdom Battlemage*'in (*LH*) de temelinde bu var. Ne konusu, ne de karakterleri çok akılda kalıcı değil *Lichdom*'ın. Zaten öyle bir kaygısı da yok oyunun. *Lichdom*, dünyasına adım atmanızı, inanılmaz sayıda büyü kombinasyonunu oyunda ilerledikçe ele geçirmenizi, onları kullanarak daha fazla düşmanı alt edip daha da fazla büyüye kavuşmanızı istiyor. Eğer bolca aksiyon ve bu bol aksiyon içerisinde ganimet bulma zevki ilginizi çekiyorsa *Lichdom Battlemage*'e bir şans vermenizde fayda var.

AKSİYON AKSİYON VE AKSİYOOOON

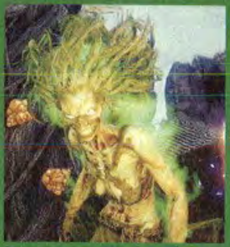
LH'nin her iyi rol yapma oyununda olduğu gibi bir "ana" kötüsü var: **Kont Shax**. Oyunun klasik ve detaylardan yoksun hikâyesini oyun sırasında keşfedeceğinizden burada herhangi bir spoiler vermek istemem. Ancak kısaca söylemek gerekirse bir intikam alma mücadelesiyle baş başasınız. Bir ara sokakta uyandığınızda **Roth** isimli bir büyücünün çirkin suratına bakar halde buluyorsunuz kendinizi. Roth'un seçmiş olduğunuz karaktere karşı ılımlı tavrı (oyuna başlamadan erkek ya da kadın karakterinizi seçiyorsunuz) diğer karaktere "hadi yürü git" demesiyle ilginç bir hal alıyor. Hoş daha sonra bu arkadaşın yürüyüp gidip kuşa dönüştüğünü görüyorsunuz ama neyse, o kısmı siz keşfedin.

Roth'un size armağanı olan bilekliklerinize bir göz attıktan sonra yolculuğunuza başlıyorsunuz. Baştan söyleyeyim, karmaşık bir oyunla karşı karşıyasınız. Tonla büyü bulacak, onları birbirleriyle karıştıracak, elinizdeki büyüleri güçlendireceksiniz. Oyuna başladığınızda temel bilgileri edinebileceğiniz kısa bir eğitim sürecinden geçeceksiniz ve bu kısımda basit saldırı, savunma ve alan saldırısı konularında bilgiler alacaksınız. Emin olun bu bilgileri almak önemli çünkü *LH*'nin size acımaya hiç niyeti yok. Oyun ilk dakikalarından itibaren sizi zorlayacak bir deneyim yaşatacağını hissettiriyor. Sürekli olarak karşınıza daha akıllı, daha güçlü yaratıklar çıkıyor. Oyun nispeten zor bir seviyeden başlasa da ondan sonraki zorluk artışı dengeli. Karşınıza çıkan düşmanlarla sizin büyü güçleriniz benzer ölçüde güçleniyorlar. Tabii burada sizin ne kadar akıllı olduğunuzun da çok önemi var. Eğer crafting sistemini es geçer, sadece ana büyülerinizin seviye atlaması sayesinde düşmanlarınızdan kurtulabileceğiniz yanılgısına düşerseniz arka arkaya acı deneyimler yaşayacağınız konusunda garanti verebilirim.

ASIL EĞLENCE OYUNUN DURDUĞU ANLARDA

Oyunun crafting kısmı en eğlenceli tarafı diyebiliriz. Elinizdeki büyüleri daha güçlü hale getirmek yapacağınız tek şey değil burada. Her bir büyü sınıfında 3 ana saldırı/savunma alanında neleri kullanabileceğinizi seçebiliyorsunuz. Kullandığınız büyüleri güçlendirebilir, bulduğunuz büyü parçacıklarını kullanarak ana büyülerinizi değiştirebilir, daha önce yapmış olduğunuz yatırımları büyülerinizi parçalayarak geri kazanabilirsiniz. Örneğin oyuna başladığınızda ilk kazandığınız büyü sınıfı Ateş. Bu sınıf tamamen düşmana zarar verme üzerine kurulu. İlk saldırınız klasik ateş toplarından ibaret. Ama öyle şaşalı bir şeyler beklemeyin. Basitçe ufak ateş topları atıyorsunuz ama oyunun başlarındaki düşmanları alt etmek için yeterli olduğundan üzerinde kafa yormuyorsunuz.

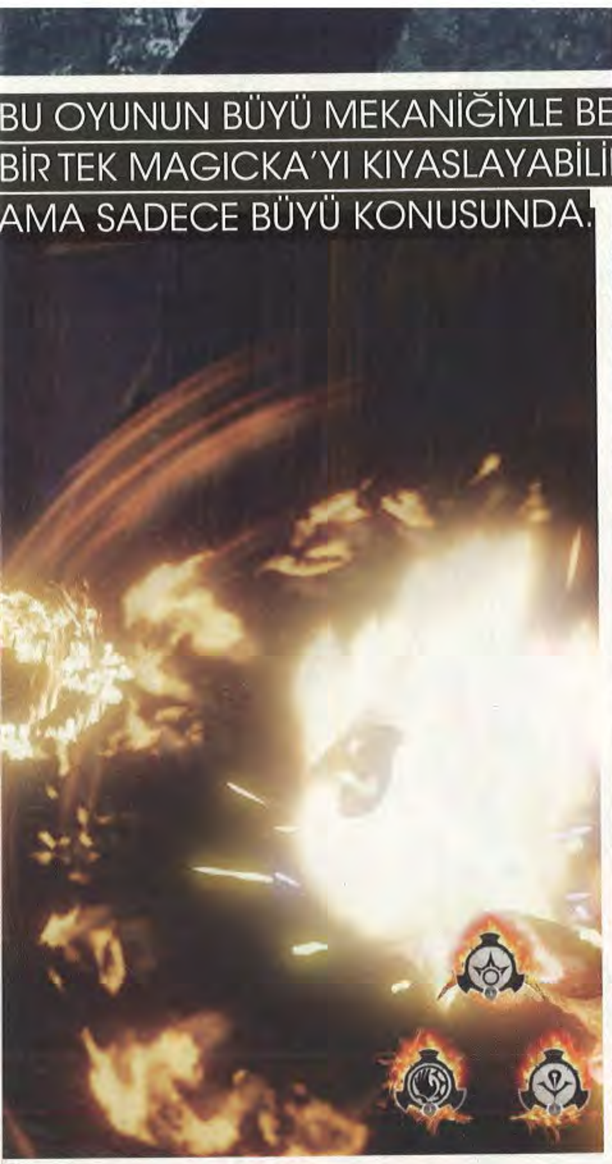
Diyelim ilk zindanınıza girdiniz ve sağdan soldan ganimetler akmaya başladı. Dedik ya bu oyunun ganimetleri büyü parçacıklarından ibaret diye. Bir parçacık var ki büyünüzü doğrudan düşmana atılan bir ateş topundan, kavisli



İPUÇLARI

- Farenin düğmesine basılı tutarak şarj edeceğiniz tüm saldırılarınızda "kritik" hasar garanti olacaktır.
- Bir saldırıyı tam zamanında bloklamak, saldırıdan hiçbir hasar almadan kurtulmanızı sağlamanın yanında, güçlü bir karşı saldırıyı da otomatik olarak tetikleyecektir.
- Alan saldırılarında da normal saldırılardaki kurallar geçerli. Büyünüzü şarj etme fırsatını hiç bir zaman kaçırmamalısınız çünkü kritik hasar garantisi alan saldırılarında da aynı şekilde işliyor.

BU OYUNUN BÜYÜ MEKANİĞİYLE BELKİ BİR TEK MAGICKA'YI KIYASLAYABİLİRİZ. AMA SADECE BÜYÜ KONUSUNDA.





Genişten bir dondursam seni, sonra kokteylime katsam?



Doğum günü sürprizi yapmıştık halbuki biz.



gönderilen bir bombaya çeviriyor. Hadi bunun üzerine biraz da parçalanma etkisi ilave edelim ve sonucu görelim. Karşıdan gelen 6 iskeleti durdurmak için daha önce hep alan saldırısı düzenlerdiniz. Deneyin bakalım yeni parça tesirli ateş "bomba"nız işe yarıyor mu? Bu size verebileceğim en basit örnek. Oyun bunun gibi belki de binlerce kombinasyonla dolu. Her ganimet büyü parçacığının bir tesir şekli ve gücü var. Oyunda ilerledikçe vakit kaybetmeden büyülerinizi güncellemeniz şart. Aksi takdirde güç bela normal düşmanları geçseniz bile oyunun üzerinize göndereceği o kocaman "bölüm sonu canavarları"nı yenmeniz imkânsız.

SAVUNMA DA ÖNEMLİ

Oyunda sadece büyülerinizi değil kalkan diye tabir edilen bir savunma güç alanını da kontrol ediyorsunuz. *LH*'de alışagelmiş sağlık, mana kavramları olmadığından bu kalkanın gücünü yitirmesi ölüm anlamına geliyor. Bölümler içerisinde kalkanınıza yeniden güç yükleyebiliyor olsanız da işler ters gitmeye başladığında ölüm neredeyse kaçınılmaz oluyor.

Savunmaya da saldırı kadar önem verildiğini envanter ekranından görebiliyoruz. Farklı materyalleri sentezleyerek kalkanınızı güçlendirmeniz de büyülerinizi güçlendirdiğiniz aynı envanter ekranlarından yapılıyor. Aynı büyülerde olduğu gibi kalkanınıza farklı özellikler yüklemeniz mümkün. Ancak her iyi rol yapma oyununda olduğu gibi her şeyi her zaman istediğiniz şekilde kullanamıyorsunuz. Farklı büyü saldırıları farklı kalkan tiplerine ihtiyaç duyabiliyor. Sonuçta çok ağır bir kalkan kullanırken oradan oraya tüy gibi hareket edip büyü yağdırmayı bekleyemezsiniz değil mi?

Oynanışa ciddi katkısı olduğuna inandığım bir diğer öğeyse oyunun sizi ölmemeniz karşılığında ödüllendiriyor olması. Ölmeden ilerlediğiniz ve ulaştığınız her checkpoint için bulacağınız ganimetlerin güçleri artıyor. Öldüğünüzdeyse ceza olarak bu değer yeniden başa dönüyor. Bu nedenle oyunda ölmeden ilerlemek önemli. Rol yapma oyunlarında ölüme ceza verilmesi aslında bir motivasyon kaynağı. Ölüme ceza kesildiğini bildiğiniz için daha dikkatli olacak ve oyundan daha fazla zevk alacaksınız.

GÖRSEL ŞÖLEN

Oyun **CryEngine3** motoru üzerine inşa edilmiş. Tasarımcıların görsel becerileri oyun motorunun yetenekleriyle birleşince ortaya çıkan sonuç üst sınıf oyunlarda karşılaşmaya alışık olduğumuz türden. Oyun, birçok grafik ayarını içermesinin yanı sıra *Tomb Raider*'la tanıştığımız AMD'nin "ahenkle danseden saçlar" teknolojisi olan TressFX'i de destekliyor. Üst düzey sistemlerinizde bile zaman zaman performans sıkıntısı çekmeniz olası ama korkmayın, bilgisayarınız daha o kadar eskimedi. Sorun *Lichdom*'ın her türlü sisteme tam olarak optimize edilmemiş olmasından kaynaklanıyor. Oyunda o kadar çok büyü ve o kadar çok görsel efekt var ki, ilerleyen bölümlerde içine atılacağınız çılgın kapışmalar sırasında ekranınızda tam bir renk cümbüşü oluyor.

Oyunun atmosferini tamamlayan en başarılı öğe tabii ki de sesler. Büyülerinizin çıkardığı çatırtılar ve düşmanlarınızı tarumar ettiğinizde aldığınız reaksiyonlar sizi iyice havaya sokacak kadar başarılı. Ancak ses konusuna gelince bir nokta iyice öne çıkıyor ki, o da karakter seslendirmeleri. Normalde düşük bütçeli oyunlarda karakter seslendirmeleri amatörlüğüyle dikkat çeker. Karakterlerin konuşmaları ruhsuz, düz bir metin okumaktan ibarettir. Neyse ki *LH*'de böyle bir sıkıntımız yok. Son derece başarılı yapılmış olan karakter seslendirmeleri kulağınıza müzik gibi geliyor.

Lichdom Battlemage, yaratıcı ve enteresan bir fikir. Bugüne kadar oynadığımız tüm "büyücülü" oyunlardan farklı. Ne mana var ne de cooldown. İstediğiniz büyüyü istediğiniz zaman atın gitsin. Düşmanlarınızdan kurtulun, ganimetleri toplayın, büyülerinizi güçlendirip daha fazla düşmandan kurtulun. Ganimet.. Güç.. Daha fazla.. Daha fazla..

Keşke oyun temelini oluşturan bu güzel fikri tekrarlamayan düşmanlar ve çizgisel olmayan bölüm tasarımlarıyla birleştirebilseydi. Mevcut haliyle *Lichdom* size keyifli anlar yaşatacak ama bilgisayarınızın güç düğmesine bastığınız anda aklınızdan silinecek türden bir oyun. Eğer *Diablo*'da 20+ Hellfire Amulet yaratıp hâlâ istediğinize ulaşamadıysanız, ganimet toplama dürtünüzü gidermek ve aklınızı bir süreliğine o muhteşem Hellfire Amulet hayalinden uzaklaştırmak için *Lichdom Battlemage*'e bir şans verebilirsiniz.



+

- Ağırkanlı büyücülerden sıkılanlar için birebir
- Aksiyon hız kesmiyor
- Büyü çeşitliliği takdiri hak ediyor

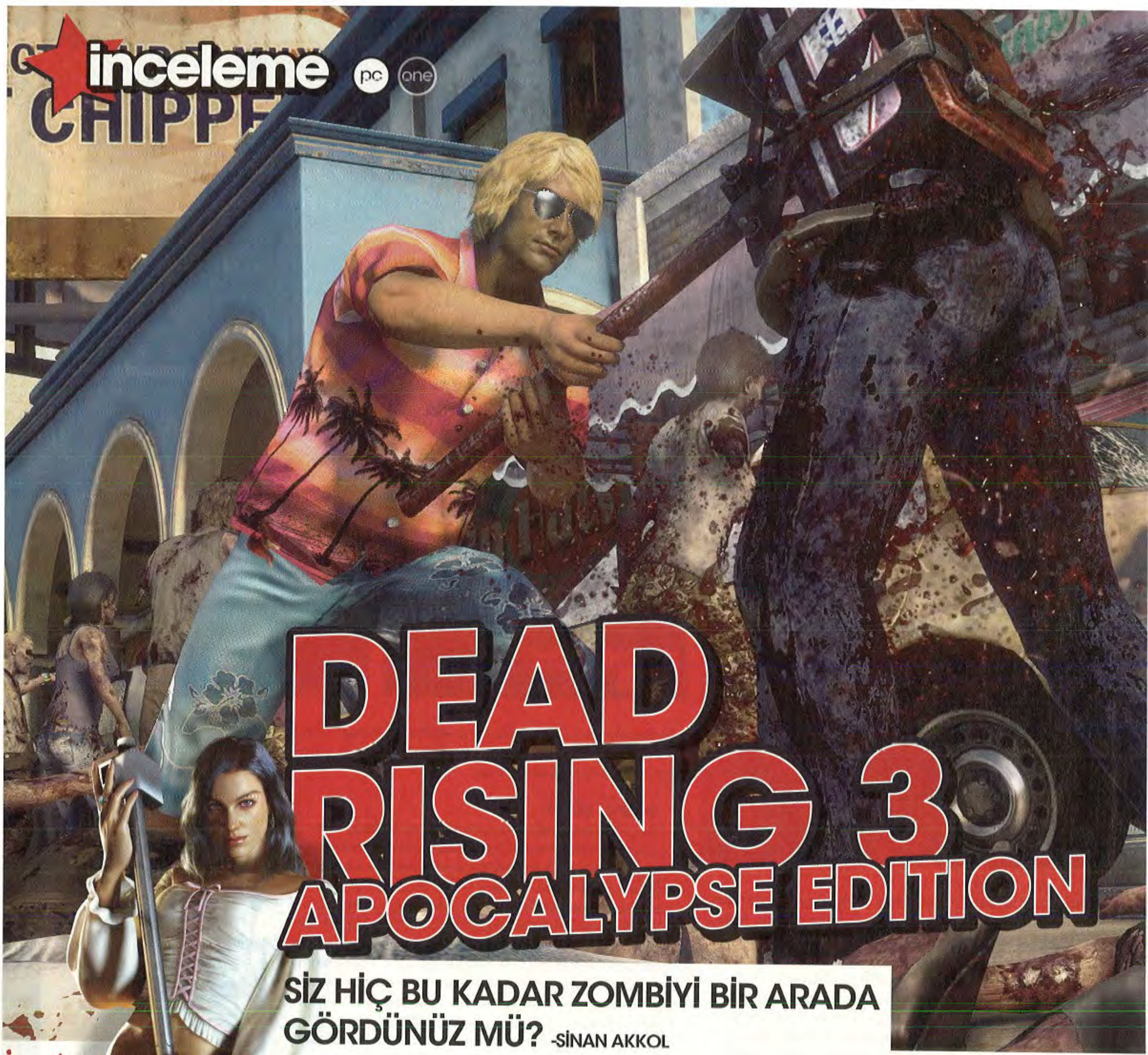
−

- Düşmanların pek yaratıcı olduğu söylenemez
- Sıkıcı bölüm tasarımları

7

SON KARAR
Aksiyon, ganimet, güç, aksiyon, ganimet, güç...

- **Tür:** Aksiyon
- **Yapım:** Xaviant Games
- **Dağıtım:** Xaviant Games
- **Fiyatı:** 39.99$



DEAD RISING 3 APOCALYPSE EDITION

SİZ HİÇ BU KADAR ZOMBİYİ BİR ARADA GÖRDÜNÜZ MÜ? -SİNAN AKKOL

Bir yıl önce Xbox One'a özel olarak çıkan *Dead Rising 3*, yaşını doldurduğu gün PC'lerdeki yerini aldı. Yeni konsollarda "exclusive" olarak duyurulan oyunlar (bizzat Sony veya Nintendo tarafından yapılmadılarsa) bir süre sonra PC'lerdeki yerini alacak demek ki.

Dead Rising 3 garip bir oyun. Başka hiçbir zombi oyununa benzemiyor. İçerideki zombi kalabalığını size anlatmam mümkün değil. Bu sayfalardaki resimler de yetersiz olacaktır, mutlaka hareket halinde görmeniz lazım. Örnek olması açısından: Bir Cumartesi gecesi Beyoğlu Caddesi'ndeki kalabalığı düşünün, Los Perdidos ondan beter durumda :)

NELER DÖNMÜŞ SERHAT?

Dead Rising serisinin hikâyesini takip etmeyen benim gibiler için, hikâyeyi çoook kısaltarak bir kutuya yazdım. Üçüncü oyunda zombi salgını Los Perdidos adlı bir şehre yayılmıştır. **Nick Ramos** adlı araba tamircisi ve yanındaki birkaç kişi hayatta kalma mücadelesi verirken, şehirdeki hastalığı kontrol altına almak isteyen ordu, altı gün içinde tüm şehri yıkacak bir bombardımana hazırlanmaktadır. Nick ve arkadaşları bu süre içinde Los Perdidos'tan kaçmalıdır. Ama her zaman olduğu gibi Amerikan ordusunun planı biraz farklıdır.

Dead Rising 3'ü tek başınıza veya co-op olarak oynayabiliyorsunuz. Senaryoya başlarken "oyunuma başka birisi girebilsin" seçeneğini işaretlerseniz, cart diye bir diğer oyuncu oyununuza dahil olabiliyor. Benim oyunumun son dört saatinde tanımadığım birisiyle birlikte ilerledik ve tek kelime konuşmadığımız halde acayip eğlendik (yani, ben eğlendim en azından, onu bilemem :)

Ana senaryo tatmin edici bir uzunlukta, 15 saati var. Ama oyunda harcadığınız zamanın çoğu üstünüze yürüyen güruhun arasından yol bulmaya uğraşmakla geçiyor ve Story Mode'un ana görevleri kuşku uyandıracak şekilde daima şehrin en uzak noktasına gönderiyor sizi. Bunun yanında, daha zor olan Nightmare Mode da var. Ayrıca, oyun için çıkmış 4 hikâye DLC'si olan Untold Stories de pakete eklenmiş durumda.

Kurtulmak için 6 gününüz var ve bu gerçek zamanlı olarak azalıyor. Yine de oyunu bitirmenize fazla fazla yetiyor. Nightmare Mode'da ise çok daha verimli oynamanız ve takılmamanız gerekiyor. Oyunu bitirince karakteriniz ve tüm özellikleri yeni oyuna da aktarılıyor (hatta DLC'lerdeki oynayışınız ve gelişiminiz de ekleniyor). Karakterinizin özelliklerini geliştirmek büyük önem taşıyor oyunda, çünkü





Taksim'de sıradan bir cumartesi gecesi.



Işın kılıçlı Ken

oyundaki tecrübe puanı olan PP'yi kazanarak seviye atlıyorsunuz, seviye atlamak da bilumum özelliklerinizi geliştirmekte harcayacağınız puanlar kazandırıyor.

Esrarengiz bir amca telsizden sürekli kurtarılacak kişilere yönlendiren yan görevler veriyor, ama bunların çoğu "şunu bul bana getir" tarzı görevler. Bunların haricinde, haritada yıldızla işaretli özel görevleri ve PP Trials'da görebileceğiniz hedefleri gerçekleştirerek de güzel tecrübe puanı kazanabiliyorsunuz. Özellikle yıldızlı görevleri tavsiye ederim, 1 dakika sürdükleri için hiç vaktinizi almadan hızla seviye atlatıyorlar.

O SİLAH NE ÖYLE!?

Dead Rising 3'ün itici gücü, milyonlarca zombiyi yok edecek yüzden fazla garip silah kombinasyonunun olması. Silah kombinasyonlarını şehre dağılmış planlarla öğreniyorsunuz. Her planın yanı başında, o silahı yapmak için gerekli nesnelerin de bırakılması, bir de onları arama derdine düşmeden hemen yapabilmenizi sağlıyor. Silahların hepsinin dayanıklılığı veya cephanesi olduğundan bitebiliyorlar ama güvenli evlerde bulduğunuz veya açtığınız tüm silah kombolarını dolaplardan alabiliyorsunuz.

Bir sonraki manyak silah kombosu ne olacak merakı içinizi kemiriyor -ki oyunda 107 silah kombinasyonu var! Ama neler var neler! Aman Allah'ım! Birbiriyle en alakasız iki şeyi birleştirerek o kadar gubidik ama işe yarar silahlar yapabiliyorsunuz ki: Oyuncak ayıyla ağır makinalıyı birleştirerek koyduğunuz yeri savunan bir taret, uzaktan kumandalı helikopterle palayı birleştirerek uçan kıyma makinası, mücevherle el fenerini birleştirerek ışın kılıcı yapmak elinizde. Üretim seçenekleri oyunun sonuna gelseniz de tükenmiyor, 12. saatimde 107 silahın 66'sını yapabilmiştim, bunlardan da taş çatlasa 20 tanesini sürekli kullandım.

Zombi istilasında gezinirken, etrafta sıkışıp kalmış insanlar göreceksiniz. Bunlara yardım edip etmemek size kalmış, ama ederseniz 10.000 PP elde ediyorsunuz. Görevler ve Psycho dövüşleri sonrasında karşılaştığınız insanlar ise size katılıyorlar. Bunlara silah, yiyecek vererek beraberce girişiyorsunuz zombilere. Eğer çok uzaklaşırsanız, gruptan ayrılıp güvenli evdeki listeye geri dönüyorlar, oradan tekrar alabiliyorsunuz. Kendi kendilerine söylenmeleri haricinde bir diyalog imkânınız olmasa da, bazılarıyla omuz omuza dövüşerek bir bağ geliştiriyorsunuz. Bunlardan Alesjandra isimli güzel bir Rus kızıyla yaşadıklarımız özellikle aklımda (hop, yanlış yerlere çekmeyin cümleyi :) Zombi kıyametinden istifade ederek, insanları kaçırıp organlarını satmak için depolayan bir doktordan kurtardığım Alesjandra'yla uzun süre birlikte dövüştük. Ancak bir noktada fark ettim ki sağlığı tehlikeli düzeye gelmişti, elimizde yemek yoktu ve etrafımız yüzlerce zombiyle çevriliydi. Güruhu yara yara ilerde gördüğüm bir araca doğru yol açtım, Alesjandra da peşimden geldi, son anda araca bindi. Arabayla en yakın-



MİNİ TAVSİYE

- Seviye puanlarınızı ilk önce envanterinizi büyütmekte kullanın.
- Daha sonra Melee, Ranged ve Crafting bölümlerine düzenli olarak dağıtın.
- En üstteki crafting türlerine puan vermek, crafting'i kolaylaştırır. Şöyle ki, bir şeyi üretmek için belli bir nesne değil, onun türünden herhangi bir şey varsa elinizde, üretebilirsiniz.
- Silahınızın mermisi bitmek üzere mi? Veya en sevdiğiniz alevli kılıç kırılmak üzere mi? Hemen yanınızda dövüşen NPC arkadaşınıza verin. Onlara verdiğiniz silahlar ne kırılıyor, ne de bitiyor.
- Açık alanda etrafınız sarılınca ilk yapacağınız şey zıplayarak en yakın arabanın tepesine tırmanmak olsun. Zombiler tırmanamadıkları için, canınızı kurtarırsınız.
- **Kişisel tercihim:** Ama bence kesici silahlar çok daha etkili. Hem hızlı, hem de etrafınızdaki her şeye vuruyorlar.



DEAD RISING SERİSİNİN HİKÂYESİ

ABD Güney Amerika'da gıda üretimi üstüne deney yaparken, mutant bir arı türü üretir ve bundan haberdar olan köyü ABD ordusu yok eder. ABD'den intikam almak isteyen bu kasabanın yerlisi Carlito Keyes, arıları bu kasabada ortalığa salar. Ablukaya alınan zombili bir köyün akıbetini araştırmak için giden karakterimiz Frank West de bunu öğrenir. Oyunun sonunda Frank kaçar ve durumu halka anlatır. Ancak Carlito ülkenin çeşitli yerlerindeki öksüz çocukların içine parazitin tohumlarını ekmiştir.

İkinci oyunda motosiklet yarışçısı Chuck Greene, zombileşmiş karısı tarafından ısırılmış kızını insan olarak tutmak için sürekli Zombrex adlı ilaçtan bulmak zorundadır. Chuck, Fortune City'de salgın başlayınca bir grup insanla hayatta kalmaya çalışır. Ancak adı teröriste çıkar. Şehre yayılan yeşil bir gaz zombileri daha korkunç hale dönüştürür. Gazın kaynağını bulan Chuck, Zombrex'in sahibi olan firmanın daha çok ilaç satmak amacıyla bu gazı yaydıklarını keşfeder.

İkinci oyunun DLC'sinde (Case West) kızını şehirden helikopterle gönderen Chuck ölmek üzereyken Frank West yetişir. Birlikte Phenotrans'ı yıkacak delilleri toplarlar. Oyunun sonunda şehirden kaçarken Frank, Zombrex'ini bulamaz. Chuck'ın Zombrex'i bir şekilde bulduğu anlaşılır ve bunu verirken *"Dünyanın Frank West'e ihtiyacı var"* der.

SADECE KALBİNİZ DEĞİL, BİLGİSAYARINIZ DA KALDIRAMAYABİLİR DEAD RISING 3'Ü. AMAN DİYELİM

daki güvenli eve doğru hızla gittim, ama o kadar az sağlığı kalmıştı ki, hiç dövüşe girmemesi gerekiyordu. Arabayla güvenli evin merdivenlerine kadar çıktım sağlama almak için, ama ben arabanın ön kapısından çıktığım halde, o arkada sıkışıp kaldı. "Yoooooo!" nidalarımla birlikte arkada sıkıştıran beş altı zombi tarafından indirildiğinde kötü hissettim, onu ben kurtarmıştım çünkü. Düşen dostlarınızın yanına üşüşen zombiler hemen yemeye başladığından, bir süre orada durup gelen giden herkesi kestiğimi hatırlıyorum... Böyle ilginç etkileri de oluyor oyunun işte :)

SENİ PSİKOPAT

Oyundaki boss dövüşleri Psycho adlı, ortamdan kafayı yemiş insanlardan ibaret. Bunlarla dövüşlerde taktik hiçbir şey yapmıyor olmanız üzücü, elinizdeki en güçlü silahla Allah ne verdiyse girişiyorsunuz. Sadece bazıları sersemlediğinde gidip ALT ile yakın dövüşe girmeniz gerekiyor.

Üç bölgeden ibaret olan harita aslına bakarsanız çok küçük sayılır. Ortada size çullanan güruh ve yoldaki engeller olmasa, bir ucundan diğerine gitmek maksimum 4-5 dakika. Özellikle görevlere giderken ve belli bir arabayı falan götürmeniz gerektiğinde, haritaya bakarak kapalı yolları iyi belirlemeli ve adım adım rotanızı çizmelisiniz. *GTA 5*'teki akıllı GPS sistemini aradım bu oyunda.

Ortalık sadece zombilerle değil, toplanabilir eşyalarla da dolu. Herhangi bir anda ekranda 2 düzine toplanabilir eşya olabiliyor. Özellikle panik anlarında yerdeki metal boru yerine hemen yanındaki üzümleri elinize almak anlaşılabilir olsa da, etraf sakinken de yan yana duran sekiz eşya arasından istediğinizi alamamak can sıkıyor bir yerden sonra.

PC'DEKİ SORUNLAR

Fiziksel anlamda inanılmaz gelişmiş bir oyun *Dead Rising 3*. Karşınızda binlerce zombi, elinizde yüzlerce ucubik alet olmasına rağmen, bunların birbiriyle ve çevreyle etkileşimindeki gerçekçilik göz yaşartacak düzeyde: Kesici bir aletle vurursanız zombilerin uzuvları koparken, balyoz gibi ağır bir silah savrulmalarına yol açıyor. Savrulan zombi bir diğerine çarparak düşmesine yol açıyor, ona takılan bir diğeri düşüyor, sonra ağır ağır kalkıyor. Tabii ki bu kalabalığı ve etkileşimi sağlayabilmek için iyi bir PC'nizin olması lazım. Benim test ettiğim bilgisayarın özellikleri: Intel Corei5 3.80 işlemcili, 8GB bellekli ve nVIDIA 680 ekran kartlıydı. Normalde 70fps ile oynarken, çok seyrek bazı olağandışı durumlarda ve video almaya çalışırken ciddi kare düşüşleri de yaşadım.

Resimler anlatamadıysa söyleyeyim: *Dead Rising 3* çılgın bir oyun. Ciddiymiş gibi görünen hikâyesine aldanmayın, tüm o silahların, tüm o kıyafetlerin ve upgrade'lerin peşinde koşmak ve bir de monitör başında kakır kakır gülmek için oynuyorsunuz oyunu. Oyun PC'ye ilk çıktığında teknik aksaklıklar yüzünden yerden yere vurulsa da, şu anda gayet stabil durumda. Artık iyice zıvanadan çıkan zombi temalı oyunlar arasında en eğlenceli, en oynanmayı hak edenlerden birisi bence. PC'niz güçlüyse kaçırmayın derim.

+

- Çok eğlenceli
- Oyun dünyasının en kalabalık oyunu(?)
- Silah kombinasyonları yapmak ve kullanmak
- Başından kalkılmıyor

–

- Oldukça yüksek sistem ihtiyaçları var
- Kendini tekrar sorunu var
- Hikâye tırışkadan
- Co-op oynayan yok

8

SON KARAR
Çok ciddi şeyler beklememeniz gereken, eğlence için oturduğunuzda karşılığını aldığınız oyunlardan.





Tür: Aksiyon **Yapım:** Capcom Vancouver **Dağıtım:** Microsoft Studios **Dijital İndirme:** 84 TL (Playstore), 50$ (Steam)
Yaş Sınırı: 18+



Gang Beasts



Burada ne döndüğünü öğrenmek istemezsiniz.

ALTTA KALANIN CANI ÇIKSIN!

-M. İHSAN TATARİ

Jump'n Bump'ı bilir misiniz? Fi tarihinde çıkan bu oyun ne bir senaryoya, ne devasa haritalara, ne de aşırı gelişmiş bir yapay zekâya sahipti. Hatta sadece ve sadece tek bir ekrandan oluşuyordu. Peki bugün bile yüzümüzde çılgınca bir sırıtışla yâd edilmesinin sebebi nedir? Bizlere sunduğu katıksız eğlence elbette... Dört tane pofuduk tavşanı yönettiğimiz ve birbirimizin kafasına atlayarak puan kazanmaya çalıştığımız o oyunda aynı klavyenin başına dört kişi birden oturur ve inanılmaz eğlenirdik. Kazara gerçekleşen zincirleme ölümler, av olmaya çalışırken avlanmak, birbirinize karşı türlü Bizans oyunları kurmak, üstünlük sağlayan arkadaşınıza hep beraber hücum etmek ve diğerlerinin yüzündeki ifadeyi gördüğünüzde attığınız şen kahkahalar... Ardından kafamıza yediğimiz takunyalarla yastıkların haddi hesabı olmazdı, o başka. Peki bütün bunları niye anlatıyorum? Yıllaaaaaar sonra aynı keyfi yaşatan başka bir oyun daha çıkmak üzere de ondan!

BANA DOSTUNU GÖSTER

Gang Beasts, aynı bilgisayar üzerinden dört kişiyle birden oynanabilen, arkadaşlarınızı hunharca pataklamanızı sağlayan, çılgın mı çılgın ve bir o kadar da eğlenceli bağımsız bir yapım. Jölemsi bir vücuttan ibaret olan karakterinizle arkadaşlarınızı bir güzel yumrukluyor, sonra da kaldırıp birbirinden ölümcül tuzakların içine fırlatıyorsunuz. Daha doğrusu bunları yapmaya *'çalışıyorsunuz.'* Çünkü jölemsi karakterlerimizin hareketleri o kadar sarsak, oyunun fizik kuralları o kadar sallantılı ki kendinizi bir anda yapmak istediğiniz şeyin tam tersini gerçekleştirirken bulabiliyor, bir et kıyma makinesinin keskin bıçaklarının arasında kaybolurken *"ben buraya nasıl düştüm?"* diye düşünebiliyorsunuz. Hani meşhur son sözler vardır ya... işte onları bol bol telaffuz edecek ya da duyacaksınız *Gang Beasts*'i oynarken. *"Dur bir şey deniycem!"* demenizle kendinizi tahtalı köyde bulacaksınız. Arkadaşlarınız size gülerken yanlış bir adımda atalarının salonunu boylayacak. Ve kesinlikle çok güleceksiniz... ama oyun tamamlandığında! Çünkü *Gang Beasts* şu hâliyle oldukça kısıtlı bir içerik sunuyor oyunculara. Özellikle de 20 dolarlık fiyat etiketini düşününce insan bundan çok daha fazla içerik bekliyor ister istemez.

SANA PATAKLAMAYI ANLATAYIM!

Oyunda şimdilik 8 farklı savaş alanı bulunuyor. Dönme dolap, metro istasyonu, boks ringi, otoyolda hızla giden iki kamyonun üstü ve pencere temizleme iskelesi şu an için aklıma gelenler. Bunların yanı sıra serbest takılabildiğiniz bir sandbox modu ve bir de *Final Fight* tarzı, sokakta karşınıza çıkanları ekip olarak patakladığınız (ama çok çok basit hâliyle) bir mod bulunuyor. Karakterlerimizin hareketleriyse yumruk atma, zıplama, çömelme ve kavramayla sınırlı.

Tüm bunlar geliştirilecek elbette. Yapımcıların geliştirme günlüğünde yeni dövüş alanları, kıyafetler, turnuvalar, tırmanma ve tepinme gibi hareketler mevcut. Ek olarak 4 kişinin aynı anda oynayabileceği bir senaryo modu da eklemeyi düşünüyorlar. Ah bir de çevrimiçi seçeneğini ekleyebilseler süper olacak... Velhasılkelam, *Gang Beasts* şu hâliyle 20 dolar etmekten çok uzak olsa da vaat ettiği ümit ve eğlence kocaman. Eğer siz de arkadaşlarınızla aynı bilgisayar üzerinde oyun partisi vermekten hoşlanıyorsanız ve ciddi değil de absürd bir şeyler arıyorsanız bu oyundan gözünüzü ayırmayın.

+

- Acayip zevkli
- İlginç dövüş alanları

−

- İçeriği şimdilik çok kısıtlı
- Biraz pahalı mı ne?

SON KARAR

Eğer istediklerinin hepsini gerçekleştirebilirlerse son zamanların en eğlenceli yerel ağ oyunu bizi bekliyor demektir.

- **Tür:** Aksiyon
- **Yapım:** Boneloaf
- **Dağıtım:** Double Fine Productions
- **Dijital Fiyatı:** 19,99 $ (Steam)

TUŞ ÖRTÜSÜNÜ AYARLIYAMIYORUM!

Korkmayın, panik yok! Öncelikle havlunuzun nerede olduğunu kontrol edin. Buldunuz mu? Güzeeel... Şimdi oyunu başlatın, ana ekrandaki "Kontrolleri düzenlemek için Tab'a basın" ibaresine nanik yapın ve rastgele bir bölüme girin. İşte Tab'a tam da şimdi, yani oyunu başlattıktan sonra basın ve voila! Çirkef olan kazansın!



ODDWORLD: NEW 'N' TASTY

İLK SEFERİNDE KAÇIRANLAR VEYA ÖZLEYENLER İÇİN! -ERİM BİLGİN

"Hello! Hello! Follow me! Okay!"

Bu sesler çocukluğumun en akılda kalan parçalarından biriydi. O yaşlarda tam anlayamadığım bir mücevher olan *Abe's Oddysee*'in arkasındaki zenginliği en azından bir şekilde hissedebiliyordum. Sonraki yıllarda anlayacağım gibi, orijinal tasarımlarla bezenmiş fantastik bir evrende geçen mizahi bir kapitalizm eleştirisi olmasının yanında, süslü tabirler kullanmayı bırakırsak, oyun gibi oyun olabilen bir maceraydı aynı zamanda *Abe's Oddysee*. Uçurumlar üstünden, dikenli biçerler arasından kurtardık **Abe**'i. Arkadaşları bazen bizim kadar şanslı olmadı. *Abe's Oddysee* çok tadında bir oyundu ama uzunca yıllar yeni sistemlerimizde çalışmasının güçlüğü nedeniyle neredeyse tamamen kaybolmaya yüz tutmuş duruma gelmişti. Yeni nesillerin RuptureFarms'ın paslı, acımasız koridorlarında mayınlar arasında dans edemeyeceği düşüncesi gerçekten de rahatsız edici bir şeydi. Neyse ki **Oddworld Inhabitants**, **Just Add Water** ile kafa kafaya verdi ve efsaneyi yeniden yarattı.

Bu oyundan bahsederken anahtar kelimelerimiz de bunlar olmalı işte: *"Yeniden yarattı". New 'n' Tasty*, bugüne kadar gördüğüm en sadık remake'lerin başında geliyor olsa da oyunu eski planlara göre baştan inşa ediyor. Bu restorasyon çalışması sonucunda her şey aynı bıraktığınız gibi, yalnızca daha güzel.



Abe'in macerasını bu kadar özlediğimi hiç tahmin etmemiştim.

KOŞ, PORTALA KOŞ!

Eh, dile kolay 17 yıl olmuş. Durum böyle olunca oyunun nasıl bir şey olduğunu hatırlatmakta fayda var. Oyunumuz Oddworld dünyasındaki en büyük et fabrikası olan RuptureFarms'da geçiyor. Karakterimiz Abe, hayata gözlerini köle olarak açmış ve başka bir hayatı hiç bilmemiş bir **Mudokon**. Fabrikanın sahibi Glukkon Molluck, ürettiği yiyecekler için gereken hammadeleri tükkettiği ve gezegen üzerindeki canlıların soyunu kuruttuğu için ürün satışları zarara uğruyor. Molluck'un yeni planı ise fabrika köleleri Mudokon'lardan yeni bir ürün yapmak! Kaza eseri bu planı gören Abe, kaçıp kurtulmaya karar veriyor. Orijinal karakter tasarımları ve büyüleyici atmosferlerde mekânlar, 3 boyutlu ortamda bir anda hayat buluyor, çok daha güzel görünüyor. Daha önceden ekranlar arası geçiş efektleriyle değişen harita, artık aktif bir kameranın eklenmesi sayesinde bölüm boyunca kopmayan tek bir parça haline gelmiş.

Oynanış da oyunun ilk haliyle aynı. Abe son derece zayıf, tek vuruşta ölen bir kardeşimiz. O yüzden oyun boyunca köşe bucak saklanacak, kaçacak, düşmanlarınızı alt etmek için etrafınızdaki cihazları, planlama yeteneğinizi, ve beyin ele geçirme güçlerinizi kullanacaksınız. (Hatırlayan var mı? *"Yuvvi yuvvi yuvvii yuvvvv".*) Karşınıza çıkan diğer Mudokon'ları kurtarmak ise oyunun asıl erdemi. Haliyle oynanış bu kadar karmaşık ve çok elementli olunca bol bol ölünüyor. Oyunun orijinal sürümünde çok kişinin yakındığı checkpoint sistemi ise bu oyunda ciddi olarak düzeltilmiş; artık ölünce bölümün taa başlarına atılmıyorsunuz.

New 'n' Tasty, adına da yaraşır bir şekilde gayet lezzetli bir deneyim. Belki de her şeyden önemlisi, "remake nasıl yapılır" sorusuna mükemmel bir yanıt veren, tüm endüstriye örnek olmasını umduğum, sevgi ve emekle yapılmış gerçek bir saygı duruşu. Kaynak olan oyun gibi çizgisel, kısa ve yer yer hantal ve sinir bozabilen, ama günün sonunda aklınızda hoş anılarla kalan bir oyun masalı. Oynayın, eski günleri hatırlayın ve oyunu bitirmeden en az 50 mudokon kurtarmayı unutmayın!

GAMESPEAK?

Gamespeak ile Abe ve diğer karakterler arasında iletişim kurabiliyor, onlara komutlar verebiliyorsunuz. Doğru zamanlarda doğru komutları vermezseniz, arkadaşlarınızı türlü korkunç kaderlere mahkum edebilirsiniz. Ha, elbette bir de gaz çıkarabiliyorsunuz. Onu da unutmamak lazım. Eskiden kendine saygısı olan her oyunda olurdu bir gaz çıkarma tuşu. (Bkz. GTA2, Abe's Oddysee, The Grinch...)

+

- Nostalji
- Yıllar sonra hala etkileyen ortamlar
- Sıkı oyun mekanikleri

−

- Kontrollerde eskiden kalma biraz hantallık var, düzeltilebilirdi

7

SON KARAR
Kendi içinde kusuru olmayan, kısa ama akıllıca bir oyun. Eskiden oynamış olanlar mutlaka yeniden ziyaret etmeli.

Tür: Platform **Yapım:** Just Add Water **Yayın:** Oddworld Inhabitants **Yaş:** 12+
Dahası için: oddworld.com/oddworldgames/new-n-tasty/

(pc)



HACK 'N' SLASH

BU_OYUN_COK_FARKLI = TRUE;

-BERKAN CESUR

Farklı ve zekice işlerin oyun dünyasındaki güncel karşılığı **Double Fine**'dır biliyorsunuz. **Tim Schafer**'ın önderliğindeki bu komün, ne zaman yeni oyun çıkarsa heyecanlanırım. *Hack 'n' Slash* ile de bu gelenek yine bozulmamış yenilikçi bir proje çıkmış karşımıza. Daha önce Sarp'ın da Portal'da bahsettiği bu oyun, yeni ufuklar açacak gibi.

Hack 'n' Slash, klasik bir RYO oyunu gibi başlasa da, henüz ilk saniyelerden sizi şaşırtmayı başarıyor. Çünkü oyuna USB başlıklı bir kılıç ile dâhil ediliyoruz! Peki fantastik bir evrende USB kılıç ne işimize yarayacak? İşte Double Fine ruhu burada devreye giriyor. *Hack 'n' Slash* evrenindeki tüm yaratıklar, tüm kapılar, tüm bosslar, kısacası neredeyse gördüğünüz her şey yeniden programlanabilir durumda. Düşman askerlerini programlayıp, boss'a geri saldırtmak, çalı çırpıyı programlayıp, işinize yarar eşyalar düşürtmek ve hatta kendi canınızı programlayıp ölümsüz olmak bile çocuk oyuncağı. Kalem kılıçtan keskindir derler ya hani. USB kılıcınız ile bu atasözünü programlayıp tersine çevirmek bile elinizde anlayacağınız! Kahrolsun kalemin keskinliği, yaşasın tam bağımsız USB kılıç!

2 BOYUTLU AIDEN PEARCE

Özellikle çocukluk hayali astronot veya hacker olmak olanların oyundan daha fazla zevk alacağı aşikâr. Zira ilk defa bir oyunda hacker'lığın en önemli rutinlerinden biri olan tersine mühendisliğin (reverse engineering) bu denli iyi işlendiğini görüyorum. *Hack 'n' Slash* oynarken bir yaratığa saldırıp, canını bitirerek öldürmek yok. Zekice tüm koşulları ön görüp, en ideal şekilde programlamak ilk ve tek çareniz.

Oyunda boolean adı verilen değerleri true, false olarak değiştirmek, HEARTS_TO_DROP gibi sabitlerin sayı değerleriyle oynamak gibi birçok mekanik mevcut. Bunlardan en önemlisi de sihirli şapka. Sihirli şapkayla birlikte "görünmez dünya"dan yardım alıyorsunuz. Bu yardımların kimi zaman TAMAMEN karanlık bir odada "görmek", kimi zaman oyunun debug halinde dolanmak olduğunu düşünürsek, sihirli şapkanın da en az USB kılıç kadar önemli olduğunu söyleyebiliriz.

Oyun tamamen Double Fine'ın alışık olduğunuz absürt mizah anlayışıyla bezeli. Bulmacalar ise genellikle ideal olup bazen haddinden fazla zor (Azıcık da olsa Youtube'tan yardım aldığımı belirtmeden geçemeyeceğim). Ama tüm bulmacaların, oyunlarda görmeye alışık olmadığımız "hack" mekanizmasıyla iç içe olduğunu düşünürsek bu oyunda "sıkışmak" olgusunun bile eğlenceye dönüştüğünü söyleyebilirim. Hack'leyin hack'leyebildiğiniz kadar, oluşturabileceğiniz ihtimaller neredeyse sonsuz! Ama dikkat, yapacağınız işlemler oyunun dünyasında bug'lar oluşturabiliyor, bunları da zamanda geriye yolculuk yaparak çözüme ulaştırabiliyorsunuz.

TAM SÜRÜM GİBİ TAM SÜRÜM

Hack 'n' Slash'in Erken Erişim'den çıkmasıyla birlikte **Steam Workshop** desteğine kavuştuğunu da hatırlatalım. Erken Erişim sonrası bünyesine yeni bir bölüm daha ekleyen oyun, kaynak kodunu tüm kullanıcılara açtı. Böylelikle oyunu "hack"leyerek baştan aşağıya değiştirmeniz, hatta *Hack 'n' Slash*'i oyun motoru olarak kullanıp, baştan sona yepyeni bir oyun oluşturmanız bile mümkün.

Hack 'n' Slash, çok açık bir şekilde bu sene oynadığım en eğlenceli ve komik oyun oldu. Böyle yaratıcı yapımların devamının gelmesini diliyor, "farklı" bir oyun deneyimi arayanları "ahanda burada" diye USB kılıcımla dürtüyorum.

+

- Zekice kurgulanmış "hack" mekanizması
- Bir şeyi gerçekleştirmenin onlarca yolu var
- Bulmacalar eğlenceli
- Double Fine mizahı!

–

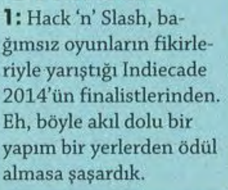
- Oyun bazen sebepsizce kapanabiliyor
- Epey kısa sürüyor

8+

SON KARAR
Oyunu kazanmanın tek yolu, oyunu kurallarıyla oynamamak!

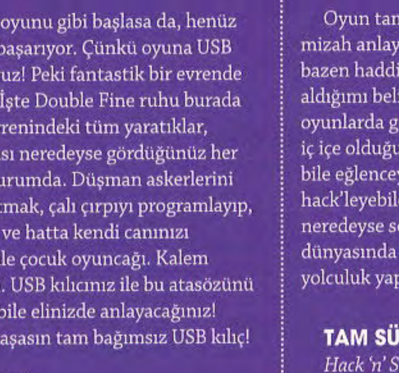
BUNLAR ÖNEMLİ!

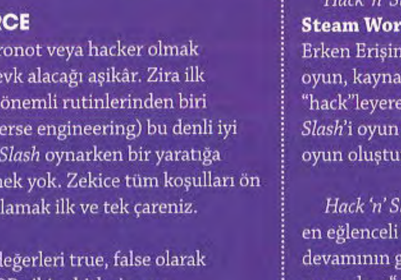
1: Hack 'n' Slash, bağımsız oyunların fikirleriyle yarıştığı Indiecade 2014'ün finalistlerinden. Eh, böyle akıl dolu bir yapım bir yerlerden ödül almasa şaşardık.



2: Oyunda karakterinizin adını siz koyuyorsunuz. Ama sakın Orhan koymayın. Çünkü biliyorsunuz ki Orhan Hackalmaz.

3: Tim Schafer'ı programlanırken görmek isterseniz; http://tinyurl.com/tim-kodlama





Umarım kılıcımız USB 3.0'dır.



○ **Tür:** Macera, Bağımsız ○ **Yapım:** Double Fine Productions ○ **Yayın:** Double Fine Productions
○ **Dijital İndirme:** 19.99$ (Steam) ○ **Yaş Sınırı:** Yok

THE WALKING DEAD: SEASON 2

İNSİYATİFE SAHİP OLMANIN DERDİ -ERİM BİLGİN



En baştan söyleyeyim; bu serinin ilk oyunu beni darmadağın etmişti. Hayatımda ilk defa bir video oyununa ağladığım zaman budur. *Metal Gear Solid 3*'ün sonunda gözlerim dolmuştu, ama yaşları içeride tutmayı başarmıştım. *The Walking Dead Season 1*'in sonunda ise koyverip hıçkıra hıçkıra ağladım. O yüzden **ikinci sezona** girerken beklentilerim yüksekti. Dizi izlerken her zaman yaptığım gibi, önce bütün bölümlerin çıkmasını bekleyip köşe bucak *spoiler*'lardan saklanarak sabrettim. Final bölümü de çıkınca balıklama daldım. Ve hemen söyeyeyim arkadaşlar: **Telltale Games** yine hayal kırıklığına uğratmadı.

The Walking Dead Season 2 (TWD), mekanikler olarak ilk oyunun aynısı. İlk oyundaki gibi burada da genel olarak o çocukluğumuzdaki "kendi maceranı seç" kitaplarındaki tatta bir çizgi izleniyor. Hikâyede başımıza gelen durumlara göre seçimler yapıyor, bu seçimlerin sonuçlarıyla yüzleşiyor, arada bir de yine seçimlerden oluşan aksiyon sahneleri yaşıyoruz.

Fakat oynanış umurunuzda bile olmayacak arkadaşlar. Telltale yine hikâye anlamında tek kelimeyle DÖKTÜRMÜŞ. Bu oyun hakkında yazdıklarım biraz fanatiklik gibi algılanıyorsa ne olur kusuruma bakmayın, çünkü ben bu hikâyeden gerçekten çok etkilendim. Serinin önceki oyununa çok mırın kırın ederek başlamıştım, o yüzden *TWD*'ye karşı özel bir sevgim olmadığını bilin. Dizisini izlemedim, çizgi romanları okumadım, ve aslında *The Walking Dead* gerçekten fazla umrumda değil (bunu da söylediğime göre nefret dolu e-postalarınızı bekliyorum arkadaşlar). Ama bu oyuna gerçekten aşık oldum. Hiçbir oyun bana bu kadar kuvvetli duygular hissettirmemişti.

MASUMİYETİN ACIYLA DÜETİ

Size spoiler vermeden hikâyeden bahsetmenin fazla yolu yok, ama genel hatlarıyla nasıl bir şey bekleyeceğinize değinecek olursak: Seriye yabancı olmayanlarınızın bileceği gibi, oyunumuz zombi istilası altında yıkılmış bir dünyada hayatta kalan küçük insan gurupları arasındaki sosyal dinamikler üzerine kurulu. İlk oyunda savunmasız küçük bir kız olarak karşımıza çıkan **Clementine**'ın, bu defa biraz daha yetişkin bir versiyonunu takip ediyoruz. Artık kendini savunabiliyor, ve içinde bulunduğu gruplarda sözü geçiyor. Hikâye boyunca insanlarla etkileşimleriniz, onların size yaklaşımını ve hikâyenin gidişatını etkiliyor. Genel olarak hangi seçimleri yaparsanız yapın hikâye tek yönde ilerliyor

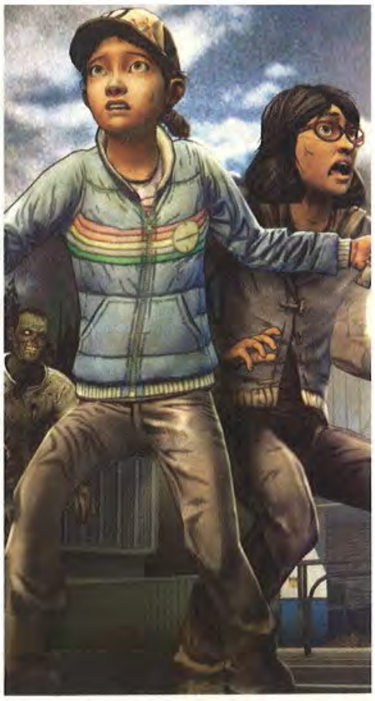
VİDEO OYUNLARINA DERS

Şimdi şurada hepimiz oyuncuyuz. Oyunları sevdiğimi biliyor olmalısınız. En büyük hobim sonuçta. Ve elbette oyunların gerçek dünyadan kopuk oluşları, çoğu zaman bir eksiklik değil, onları özel yapan, aranan bir özellik. Fakat TWD çok özel bir şey yapıyor: Oyunları alıştığımızın ötesinde bir seviyede insanlaştırıyor. Bu konuda biraz durmalıyız bence. Çoğu oyunda insan hayatı önemsizdir. Vurursunuz, ezersiniz, puan alırsınız. Ama günün sonunda asıl amaç görevleri bitirmek, birinci olmaktır. TWD'de ise bu formül komple tersine dönüyor. Ölmemek dışında oyunu "kazanmanızın" bir yolu yok. Oyun boyunca değerli olan tek şey, etrafınızdaki insanların güvenliği. *"Zombi istilası"* ortamında geçen bir oyunun, bize gerçekçilik dersi verebileceği hiç aklıma gelmezdi, ama oluyormuş.





Hayatta olmanın ne olduğunu Clementine ekibinden çok daha önce çözüyor aslında.





Bu kadar koca insan varken kararları küçük bir kızın vermesi mevzusuna takılırsanız, takılın. Haklısınız.

KİMİ OYUNLARI OYNAYIP BİTİRDİKTEN SONRA YOLUNUZA DEVAM EDERSİNİZ. AMA WALKING DEAD SERİSİ BUNUN AKSİ ŞEKLİNDE BİR TOKAT GİBİ İNİYOR YÜZE



Azıcık huzur bulabilsek keşke buralarda.

ama önemli olan, tercihlerinize göre gerçekleşen ufak, ama hissedilir değişimler.

İlk oyun ile bu sezonun arasındaki temel fark: Duygusal etkinin hikâyeye paylaştırılış şekli. İlk oyunu oynayalarınız bilecektir; oyun boyunca sık sık hayrete düştüğümüz durumlar oluyordu. Ama oyunun sonuna kadar gerçekten yıkıldığımız bir sahne pek karşımıza çıkmamıştı (sonunda da fena yıktı ama). Bu defa tam tersi yapılmış: O hüzün ve çaresizlik hissi, hikâyenin en başından, en sonuna kadar eşit miktarda dağıtılmış. En beklemediğiniz anda olan olaylar, size baştan sonra sürekli ağzınız açık, "*İnanmıyorum! İNANMIYORUM!*" dedirtecek.

BEYİN VAR, YER MİSİN?

Oyuna, ilk oyunun bittiği yerden başlıyoruz. Eğer ilk oyundan kalan kayıt dosyanız duruyorsa, o dosyayı oyuna göstererek ilk oyunda yaptığınız tercihlere göre aynen kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz. Benim gibi kerizlik edip sildiyseniz, oyun sizi otomatik olarak ortalama bir durumdan başlatıyor.

Şok edici gelişmeler daha oyunun 5. dakikasından falan başlıyor. Spoiler sayılacak gelişmeler oyunun temel özelliği olduğundan, hiçbir ipucu bile vermiyorum. Ama işte hikâye boyunca normalde asla yapmayacağınız bir çok şey yapmak zorunda kalıyorsunuz, ve hem kendi doğanızın acımasızlığına, hem Clementine'ın, hem de kendinizin aslında zor durumlarda kaldığınızda verebildiğiniz güçlü kararlara yer yer şaşırıyor, yer yer tiksintiyle bakıyorsunuz. Ve emin olun, o kararları vermek zorunda kalacaksınız. *TWD Season 2*, video oyunlarından alıştığınızın aksine, çoğu zaman "günü kurtarmak" üzerine değil, *"kötünün iyisini seçmek"* üzerine kuruyor çizdiği yolları.

Bir duygu yelpazesinin tamamını yaşayacaksınız oynarken. Tiksinecek, korkacak, sevineceksiniz. Geleceğe umutla baktığınız anlar olacak. O umutların sizden bir anda söküp alındığı anlar olacak. Ve ikinci sezon her şeyden çok bu "anlar"la ilgili zaten. İlk oyun biraz daha kendisini hikâyeye yayıyordu. Bu seferki ise çok daha kestirilemez, çok daha vurucu, çok daha beklemediğiniz yerden yakalıyor sizi. İlk oyundaki zor gelen tercihleri burada mumla arayacaksınız, MUMLA.

Oyun gerçekten de sizi modern hayatta ne kadar rahat yaşadığımız üzerine düşündürüyor. Bütün sezonu tek bir gecede, bütün objeleri inceleyerek ve bütün diyaloglara girerek yaklaşık 8-10 saatte bitirdim, ve bebek gibi ağlayıp zırlamam bittikten sonra tek tek sevdiğim insanları arayıp, normalde söylemeye utanacağım şeyler söyledim. Onu da yaptıktan sonra oturdum, toplumlar hangi değerler üzerine kuruluyor, insanoğlu geçmişte ne tür zorluklarla yüzleştiği için günümüzün toplumu şu an olduğu şekilde falan, delirmiş gibi bunları düşündüm. Uykusuzlukla da karışınca ortaya iyice tuhaf bir duygu-düşünce kokteyli çıktı. Böylelikle bu oyun, beni hem duygusal, hem düşünsel olarak vurmak suretiyle, en sevdiğim oyunlardan biri haline geldi.

The Walking Dead Season 2, büyük ihtimalle bir kere oynayıp bir daha oynamayacağınız bir oyun. Ama aynı zamanda unutmayacağınız bir oyun. İlk oyunun yarattığı yüksek beklentileri karşılayabilen, hatta onları aşan bir oyun. Her şeyden önemlisi, klasik olarak ruhsuzluğuyla, gerçekten kopukluğuyla, insan hayatına değer vermeyişiyle ünlü olan video oyunu endüstrisine ders veren bir oyun. Devamını büyük bir merakla bekliyor olacağız.

+

- Derin hikâye
- İnandırıcı karakterler
- Hantal mekaniklere rağmen nefes kesen aksiyon sahneleri
- Kalbinizi parçalayacak müzikler

−

- Göze batan animasyonlar
- Kontroller daha rafine olabilirdi

9

SON KARAR

Zombi istilası olayını sevmiyorsanız bile, İngilizceniz yetecekse bu oyunu oynayın arkadaşlar. İlk oyundan sonra tabii.

- **Tür:** İnteraktif Macera
- **Yapım/Yayın:** Telltale Games
- **Fiyatı:** 24.99$ - Bütün sezon (Steam)
- **Sistem:** Ortalama
- **Yaş:** 18+
- **Dahası için:** telltalegames.com/walkingdead/

WASTELAND 2

ÇÖLDEKİ BEDEVİ OLMAK İSTEMEYENLER İÇİN MUHTEŞEM İNCELEME -NURETTİN TAN

Bazı konularda bayağı örümcek kafalıyım. Özellikle eski popüler oyunların günümüzde farklı şekillerde devşirilmesine savaş, cihad ne varsa açan yobaz tayfadanım. "Neden?" dersen, "O oyunlar, o ruhla popüler oldu" der geçerim. Misal ben **Bethesda**'nın yeni *Fallout* serisini zerre sevmem. *Fallout* evreni benim için **Interplay** ile başladı ve onunla da bitti. Dolayısıyla yıllardan beri post apokaliptik dediğimiz tür (izometrik açıdan bakıyorsanız) öksüz kaldı, aynı çok uzun süre *XCOM* serisine benzeyen bir oyun gelmeyip *XCOM*'un tekrar dirilerek imdadımıza yetişmesi gibi. Bu noktada **Brian Fargo** devreye girdi ve başarılı bir Kickstarter projesiyle *Fallout*'un da fikir babası sayılan ve 80'lerin RYO'su olan *Wasteland*'in ikincisini bizlere sundu. Daha evvelden oyun Erken Erişim aşamasındayken yanılmıyorsam bir sayfalık bir tanıtımını yapmıştım. O yüzden evren hakkında fazla kafanızı patlatmadan doğrudan oyuna geçiyorum.

Çölde sakince yaşamak isteyenlerin koruyucu melekleri olan Desert Rangers birliğinin ufak bir birimini oluşturarak oyuna başlıyoruz. Dört kişilik bir takımı kurduktan sonra maceraya atılıyoruz. Oyun başında Rangers'a kabul edilmeye çalışılan çaylak adaylarız o kadar. Birliğin en ağır abilerinden birinin yapamadığı bir göreve adam azlığından bizi gönderiyorlar. Ödül: Başarabilirsek Rangers'a kabul edileceğiz. Tek yapmamız gereken iki radyo istasyonuna verici yerleştirmek...

ÇÖL ANLATSIN, BEN DİNLEYEYİM

Oyunun hikâyesi yukarıda anlattığım gibi başlıyor ve biz ilerledikçe düğüm de büyüyor. Burada değinmek istediğim konu; detay derinliği. Karakter herhangi birini ya da bir şeyi gördüğünde tüm detayı ile onu anlatıyor. Karşılaştığımız insanlarla olan diyaloglar da cabası ve bir de karakterlerinizin gerekli konuşma yetenekleri varsa sohbetler çok farklı noktalara gidebiliyor. Bir RYO açısından sizi tatmin etmesi beklenen hikâye anlatıcılığı izometrik bir oyun için gayet iyi hazırlanmış. Yapım sürecinin uzun sürdüğünü ve birden fazla yazarın dehasından faydalanıldığını hatırlarsanız bu gayet normal aslında.

Erken Erişim sürecinde özellikle High Pool'da bazı çatışmalar müthiş zordu. Çok iyi hatırlarım, keskin nişancının fena yer tuttuğu bir çatışmayı geçmek için iki saatten fazla zamanımı harcamıştım. Tam bundan şikayet ederken yama gelmiş ve zorluk derecesi bir miktar kısılmıştı. Tam sürümde ise bu durum daha da dengelenmiş diyorum, ama bu denge oyunun başı için geçerli. Şöyle söyleyeyim, çakma Rangers olan Red Skorpions'un ana üssüne saldırdığımızda baltayı taşa çarptığımı fena şekilde anladım. Ana görevden ilerliyordum ve aradaki birkaç görevi, asıl görevimi bitirince yaparım dedim. Yanlış demişim, çünkü ara görevler esnasında yolda size katılmak isteyen insanlar çıktığı gibi, mühimmat da topluyorsunuz ve daha da önemlisi tecrübe kazanarak karakterlerinize seviye atlatıyorsunuz. Böylece ana görevlerin zor bölümlerine daha hazırlıklı giriyorsunuz. Bu noktada elbette dengeli bir takım kurabilmek de çok önemli. Silah yeteneklerinin yanında yardımcı kabiliyetleri de eşit şekilde almalı. Mesela ben bir karakteri doğrudan doktor yetenekleri ve hafif silahlar, başkasını alarm devre dışı bırakma, bomba imha etme ve tamir işleri, diğerini ise kilit açma ve bilgisayarların ve elektronik kilitlerin şifresini kırma üzerine eğittim. Böylece dengeli bir takım kurdum ve karşıma çıkan her kutuyu rahatlıkla açarak istediğim gibi mühimmat toplayabildim. Altın değerinde bir de ipucu vereyim; karakterleriniz seviye atladıklarında yetenek puanlarını hemen harcamayın. Bırakın biriksinler çünkü bir an gelecek, açılması çok güç bir kilitli kutuyu açmak zorunda kalacaksınız. Ve yetenek puanlarınızı saçma sapan bir şeye



AÇI ÖNEMLİ TABİİ

Önemli detaylardan bir tanesi oyunu oynarken sürekli aynı açıdan haritaya bakmamak olmalı. Q ve E tuşları ile kamerayı döndürebiliyorsunuz ve bunu sürekli kullanın derim. Yapımcılar bazı kutuları göz önünde ama zekice saklamışlar. Bir açıdan bakarken görmenizin imkânsız olduğu şeyi başka bir açıdan rahatlıkla fark edebiliyorsunuz.





Evet oyunda Animal Whispering ile hayvan evcilleştirme var. Benim ilk hayvan dostum bir keçiydi, resimde görüldüğü üzere "Baaaaaaa!!!"





AZA TAMAH ETMEYEN...

Sinir bozucu durumlardan biri mermi sıkıntısı. Bazı durumlarda tek bir karaktere bile tek bir mermi türü ancak yetiyor. Bu yüzden pompalı tüfek, taarruz tüfeği, keskin nişancı tüfeği ve ağır makineli gibi silahların kullanımını karakterleriniz arasında eşit dağıtın ki mühimmattan tasarruf edebilin. Daha sinir bozucu bir durumsa silahlara doldurulan mermilerin boşaltılmaması. O silahı sattığınızda içindeki 30 mermi de yanında gidebiliyor... Ve o 30 mermiyi bulmak gerçekten çok zor.



verdiyseniz o kutu kapalı kalacak. O an size ne gerekiyorsa, biriktirdiğiniz yetenek puanlarınız ile o zorluğun üstesinden gelin derim.

YARALANMAK SAVAŞIN FITRATINDA VAR

Oyunun hikâyesi gayet gerçekçi olduğu gibi silah çatışmaları da bir o kadar başarılı. Çatışmalarda yaralanan askerlerin, yaralanma çeşidine göre sürekli ya da geçici olarak sakat kalmaları mümkün. Sakatlıklarına göre ana yeteneklerinden eksi puan alıyorlar. Geçici sakatlıklarsa beyin sarsıntısı gibi şeyler... Mesela bir karakterim beyin sarsıntısı geçirdi ve gerçek bir doktor bulana kadar oyunun büyük bölümünde bu şekilde yaşadı. Kalıcı sakatlıklar için ise hiç zahmet etmeden hemen "load" edin derim. Ana yeteneklerinizden eksi puan alma gibi bir lüksünüz yok. Ve anladığınız üzere çatışmaya girmeden evvel her zaman kayıt yapın ve o kayıt dosyasına çatışmadan başarılı çıkana kadar dokunmayın. Beğenmediğim çatışma mekanikleri de var. Yanımda küçük bir köpek ya da adam duruyor diye başkalarına tüfekle nişan alma kabiliyetimin azalması, yakın mesafelerde "Burst Shot" yani seri atış ihtimalinin düşmesi -ki onu kullanma amacımız zaten adamın yakında olması- ve siper almadaki güçlükler. Siper almak *XCOM*'a benzemiş gibi olsa da tam anlamı ile bu fonksiyonu kullandığınızı hissedemiyorsunuz. Bir cismin arkasına siper alırken, bir başkasına alamadığınızı görüyorsunuz. Oyunun ufak hataları da uzun yapım sürecine rağmen halen var: Karakterlerin haritanın aşağısına düşmesi, haritanın durduk yerde sürekli dönmesi, duvarın arkasından vurulmam (hayır duvar delen mermi yok) tarzında her zaman karşılaşmadığınız ama mevcut bug'lar gibi...

Wasteland 2 tek paket içinde birçok özellik taşıyan bir oyun. RYO mu arıyorsun? Var! Savaş mı arıyorsun? O da var! Sıra tabanlı strateji mi arıyorsun? Gel vatandaş! Yok olmuş apokaliptik dünya mı hayalin? Durma, kapanın elinde kalıyor! Şöyle diyeyim; oyun dört gün içinde 1.5 milyon adet satarak sağlam bir ivme yakaladı. Hayranlarının uzun süreden beri beklediği, hatta açlık çektiği bir oyunu Brian Fargo yine hayranlarının önerilerini alarak yaratmasının meyvesini topluyor şu an. Sırada yıllardır çıkmasını beklediğimiz ama çıkmayan, *Planescape*'in ruhani devamı RYO var. Fargo boşluğu gene harika gördü ve değerlendirdi: 2015'in son çeyreğinde *Torment: Tides of Numenera* bizi bekliyor. Bana sorarsanız hiç durmayın, silahları kuşanıp kendinizi acımasız kurak topraklara salın.

+

- En önemli artısı kaybettiğimiz Fallout tadının geri gelmesi
- Çok detaylı hikâye anlatımı
- Daha da detaylı nakış işler gibi hazırlanmış çevre atmosferi

−

- Ufak tefek bug'lar ama oyunu oynamanızı engellemiyor
- Çatışma esnasında anlam veremediğim mekanikler

8

SON KARAR
İlk başta kolay görünse de giderek zorlaşan bir oyun W2, oyuncuya meydan okuyan cinsten. Detaylı grafikleri ile yıkılmış dünya konseptini harika sunuyor ve atmosfere sokuyor.



Her ne kadar küçük görünecek olsalar da karakterleri yaratırken hiçbir detaydan geri kalmıyorsunuz. Hey gidi eski RYO ruhu, seviyorum seni!

Tür: Sıra Tabanlı Strateji& RYO **Yapım:** inXile Entertainment **Dağıtım:** inXile Entertainment **Sistem:** Ekonomik **Kutulu Fiyatı:** Yok **Dijital İndirme:** 39.99$ (Steam) **Yaş Sınırı:** 18+ **Daha Fazlası İçin:** wasteland.gamepedia.com

MURASAKI BABY

SENSİN TUHAF! -POZAN ERTEN

Sevgili karanlık, uzun zamandır sana sormak istediğim bir soru var; *yahu bu çocuklar sana ne yaptı?* Nedir ya da neydi arkadaşım bizimle olan sorunun? Senin için keyifli olabilecek bu varlığının ve hissettirdiklerinin yıllar sonra bile bir şekilde peşimizde olmasına hiç mi aldırış etmiyorsun? Şimdi de gelmiş garip dünyasında yaşayan garip bir çocuğun annesini elinden almışsın. Ona tekrar kavuşmaması için de bu tuhaf ama tatlı çocuğun yollarına taş koyuyor, karşısına en az kendisi kadar garip ve sorunlu çocuklar çıkartıyor, naif dunyasını ona zindan ediyorsun. Hadi hepsi tamam, senin de keyfin bu ama çocuğun balonundan ne istiyorsun? Sana alışmamız için daha nelerimizi feda etmemiz gerekiyor? Bu mor(*Jp. murasaki*) bebeden daha ne bekliyorsun?

Gördüğünüz üzere *Murasaki Baby* zor durumda. Annesi kayıp ve korktuğu karanlığın ona annesini geri vermeye pek niyeti yok. Tabii biz PS Vita'mızın ekranından bu bebeğin elini tutup ona yoldaşlık etmezsek. *Murasaki Baby* için, Vita'mızın özellikle dokunmatik nimetlerinden yararlanmayı amaç edinmiş, sanat yönetimi ve hikâyesini odak noktasında tutan, atmosfer ve karakter ve anlatım olarak **Tim Burton** eserlerinden, animasyon olarak ise biraz da olsa *South Park*'dan esinlenmiş, platform-bulmaca denemesi diyebiliriz. Bütün iyi fikirlerine rağmen bu kadar kısa ve kolay olması onu gözümde daha çok bir deneme haline getirdi. Sanki daha iyi oyunların bir habercisi gibi

Yüz güldüren, yer yer de hüzünlendiren gotik Tim Burton anlatımını bilirsiniz. İmzası niteliğinde olan bu tarzın bir miktar İtalya-Japonya açılımı diyebiliriz *Murasaki Baby* için. Ama zannetmeyin ki o kulturlerden ya da mitlerinden faydalanılmış, açıkçası hiç de öyle bir durum yok. Yapımcılar, Tim Burton tarzını kendi kültürleri ile yoğurarak bir oyun yapsalardı çok daha özgün bir oyun olabilirdi *Murasaki Baby*. Bu hali ile tuhaf ve bir o kadar da şirin olmayı başarabilmiş ama farklı bir bakış açısını da getirememiş bir oyun sadece. Bir gece ansızın uyanan ve annesini aramaya başlayan, tek dostu ise pembe balonu olan bu kız, karanlık korkusundan dolayı bizim elinden tutmamızı bekliyor. Hikâyesi boyunca da kendisi gibi birçok tuhaf çocukla karşılaşıp onların daha da tuhaf sorunlarını çözüp arkadaşlar ediniyor. Tabii hepsi bütün o korkunç kapıları açıp karanlığın içinde annesini bulma amacı taşıyor. Bu yolculukta arka planı değiştirerek bulmacaları çözmeli, dokunmatik özellikleri kullanarak platform öğelerini aşmalı ve hepsinden önemlisi Murasaki'nin balonunu kesinlikle patlamamasını sağlamalısınız. En son kapıyı açtığınızda ise bizleri hüzünlü ama hoş bir sürpriz bekliyor.

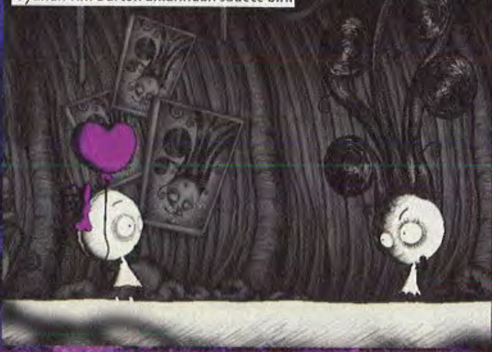
Hikâye ve sanat yönetimindeki başarılı ama çok da özgün olmayan yanını, özgün olmaya çalışan kontroller ve oynanış mekanikleri ile tamamlamaya çalışması tebrikleri hak ediyor fakat kontrollerin hem özgün hem de daha sade olabilecekken neden bu kadar karmaşık hale getirildiğini de sorgulatıyor. Ön ekran sayesinde elini tutup ilerlettiğimiz Murasaki'nin etkileşim ve tepkilerindeki serilik ne yazık ki arka dokunmatik yüzeyle olan etkileşimlerimizde pek yok. Dokunmatikle arka planı değiştirmek oyunun kilit noktası fakat bazen geç gelen tepkiler, bazen de aynı anda ön ekranın 2-3 farklı yerine dokunma zorunluluğu Vita'yı fırlatıp atma isteği doğuruyor. Ama kıyamıyorsunuz, canınız Vita'nız o çünkü.

Karanlık korkusunu ele alan, ama nihayetinde ona nanik çeken bir oyun *Murasaki Baby*. Daha uzun ve daha zor olsa benden ekstra 1 puan daha alabilirdi açıkçası. Arka planı değiştirmek gibi yaratıcı fikirlerini düşününce, bir de özellikle tuhaf ama şirin olan karanlık Tim Burton tarzından hoşlanıyor iseniz kesinlikle vereceğiniz paraya değecektir. Oyunu yazan ve yöneten İtalyan sanatçı **Massimo Guarini**'nin beyni olduğu oyun firması **Ovosonico** potansiyelini zorlarsa çok daha iyi oyunlar yapacaktır.





Acaba buralarda baloncu var mıdır?



Oyunun Tim Burton anlarından sadece biri.



"Bir tavşan(!) ve bir kedi(!), bu harika!"



+

- Sanat yönetimi
- Özgün birkaç fikir
- Vita'nın dokunmatik ekran ve yüzeyinin kullanımı

−

- Kullanımda yaşanan hantallık sorunları
- Çok kısa ve kolay

7

SON KARAR

PS Vita'nın hakkını veren ama "oyun" olmanın hakkını tam olarak veremeyen naif ve sanatsal bir yapım.

- **Tür:** Bulmaca - Platform
- **Yapım:** Ovosonico
- **Dağıtım:** Sony
- **Dijital İndirme:** 14.99$ (PSN)

and

INTERSTELLAR

AMERİKAN SİNEMASI, SÖZÜM SANA!

-ENES K.



Laf aramızda; **Cristopher Nolan**'a *Batman* üçlemesinin son filmi için kırgınım dostlarım. Sen git iki muhteşem filmle tepeye çıkar beklentileri, sonra gel Hollywood klişelerinin dibine vurmuş sıradan bir gişe filmi çek... Olur şey değil! Gerçi *Inception*'ın verdiği sarhoşlukla çok takmadık bunu ama bazı yamuklar kolay unutulmuyor. Neyse efendim, bildiğiniz veya şimdi öğreneceğiniz üzere Nolan biraderlerin yeni filmi *Interstellar* 7 Ekim'de gişede olacak. Bu vesileyle Paramount bir mobil oyunla, filmin de ufaktan bir reklamını geçmek istemiş.

Aslında oyunun türü bile benim için başlı başına bir takdir sebebi... Ucuz bir aksiyon oyunuyla işi kotarmayı deneyebilirlerdi ama karşımıza değişik bir uzay simülasyonuyla çıkmayı tercih etmişler. En başta kendi solar sistemimizi



+

- Gayet güzel görsel efektler
- Başka kullanıcıların solar sistemlerini gezebilmek

−

- Kontrollere alışana kadar film çıkmış olur herhalde
- Kısa sürede tekrara bağlıyor
- Çok amaçsız be

5+

SON KARAR

'Offical game of the movie' klişesine girmeyip değişik bir oyun denenmesiyle takdire şayan... Fazlasını beklemeyin ama...



oluşturarak oyuna başlıyoruz. Gezegenleri, uydularını zengin diyebileceğimiz seçenekler arasından seçerek uzay gemimizle solar sistemleri keşfe başlıyoruz. Basitçe, yakıtımızı dengeli kullanarak izometrik açıdan gezegenlerin ve uyduların yörüngesinde dönmemiz ve veri parçacıklarını toplamamız gerekiyor. Daha sonra kazandığımız puanlarla gemimizi geliştiriyoruz.

Lakin bu süreç kontrollerin güdüklüğünden ötürü zor ve hem de bir süre sonra baygınlık veriyor. Solar sistem ve keşfettiğimiz gezegenler gerçek isimleriyle yer alsalar, belki bir iki bir şey öğrensek (bunun gibi: Tinyurl.com/SpaceOgz) tatsızlaşmayacaktı ama bu haliyle amaçsızlıktan kırılıyor oyun...

Interstellar bir iki ana değişiklik ile çok güzel hale gelebilecek bir oyun aslında ama filmin tanıtımı için yapıldığı da düşünülürse pek bir güncelleme beklemiyorum açıkçası... Bu hali sizi tatmin ederse ne âlâ...

Tür: Simülasyon **Yapım:** Paramount Digital Entertainment **Dağıtım:** GooglePlay **Dijital İndirme:** Ücretsiz **Yaş Sınırı:** -

80 DAYS

80 GÜNDE DEVR-İ ALEM, NEDEN DEĞİŞTİN SÖYLE MADEM! -ENES K.

ios

Şahane Hatalar'ı okudunuz mu? Günümüzden bir örnek ama aslı 80'lerdeki *Macera Tüneli* serisidir. Kitabı okurken kahraman siz olursunuz ve verdiğiniz kararlara göre kitabın belli bir sayfasına geçmeniz gerekir. Böylece hikaye sizin kararlarınızla şekillenir. İşte, elimizde **Jules Verne**'in kült kitabı *80 Günde Devr-i Alem*'in bu mantıkla hazırlanmış bir iOS uyarlaması var ki... Bu oyun çok farklı yahu!

Aslında yazı tabanlı oyunlara ezelden beri ilgim vardır...
Aslında yazı tabanlı oyunların devri kapandı gibi...
Aslında yazı tabanlı oyunlardan hiç haz etmem...

Aslında yazı tabanlı oyunların devri kapandı gibi... Günümüzde öyle bir 'grafik' manyaklığı aldı yürüdü ki mobil oyunlarda bile 'sağlam grafik' arar oldu gözler. Lakin **80 Days**, aslında yazı tabanlı bir oyunun dahi sağlam bir sunumla nasıl bağlayıcı ve farklı olabileceğinin çok güzel bir kanıtı gibi. Phileas Fogg ve hizmetkârı Passepartout'nun 80





günde dünyanın 144 şehrini gezme amacıyla yola çıkmalarından itibaren neredeyse her adımına biz karar veriyoruz.

Her adımı derken gerçekten abartmıyorum...
Bunu söylerken biraz mübalağa yapıyorum elbette ama...
Gelgelelim bir süreden sonra oyun tekrara bağlıyor...

Her adımı derken gerçekten abartmıyorum... Tıpkı yazının başından beri sizlere örneklediğim gibi, oyun her adımda size tercihler sunuyor ve hikaye seçimlerinizle öyle yerlere gidiyor ki, bu oyun için kaç sayfa yazı yazıldığını tahayyül dahi edemezsiniz! Gezdiğiniz ülkelere göre hikâyenin dallanması, yaşadığınız maceralar, edindiğiniz bilgiler de cabası. İleri düzey bir İngilizceniz varsa ve kitap okumaktan keyif alıyorsanız bu 80 günlük zamana karşı yarışı kaçırmayın!



+

- Onlarca kez oynanabilir
- Muhteşem hikaye anlatımı
- Başarılı sunum
- Yok olmak üzere olan bir türü diriltmesi

−

- Para ve moral sistemi göstermelik
- İleri seviye bir İngilizce gerekli

8

SON KARAR

Kitap okurken oyun oynama, oyun oynarken kitap okuma deneyimi ha?! İşte bu!

Tür: Macera **Yapım:** Inkle Studios **Dağıtım:** AppStore **Dijital İndirme:** 5$ **Yaş Sınırı:** 12 **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogz-80



HIZLI HIZLI, PEŞ PEŞE "MOD" DEMEYE ÇALIŞIN



Naber!

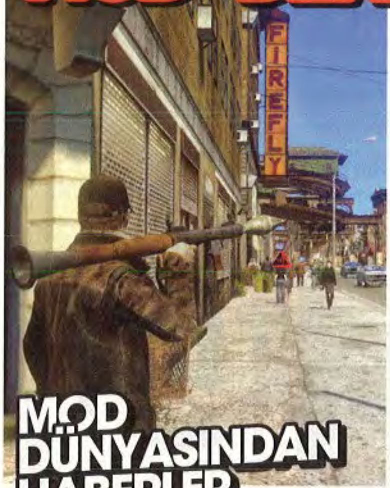
Dijital savaşçılar, selam! Sonbahar modunu kurdum, oyun acayip değişti. Yerler kayganlaştı, terlemem azaldı, ağaçların rengi değişti. Bu ay size her zamankinden daha laçka, her zamankinden daha kötü esprili, her zamankinden daha şımarık bir şekilde gelmeye özen gösteriyor gibiyim. *Mod Kur diye çay olsa da, içip sakinleşsem.* BAKINIZ YİNE YAPTIM!

"Neden," diyebilirsiniz, *"neden Erim böyle oldu?" "Kafasına ne düştü yine?"* Nedeni belli arkadaşlarım, çünkü bu ay ÇOK KRAL MODLAR ÇIKTI! Ve evet, bir pekiştirme sıfatı olarak **"kral"** hâlâ kullanılıyor, bunu da buradan duyurmuş olayım. Oyungezer olarak biz sizin için varız.

Oyunların kıt olduğu şu aylarda bir kez daha modların önemini vurgulamak üzereyDİM Kİ gerek kalmadı. Bu ayki bazı modlarımız gerçekten dudak uçuklatacak cinsten. Göz kamaştıracak cinsten. Kafa kaşıtacak, kudurtacak, ağızdan köpükler çıkarak yerde taklalar attıracak cinsten. Şaka yapıyorum elbette. *Ya da yapıyor muyum?(Dın dın dınnnn!)*

Lafı daha fazla uzatmadan modlara geçiyorum, fakat son bir hatırlatma: Eski bir Çin atasözü der ki; *"Mod kurarken, dosyaları değiştirmeden önce yedeklemek gerekir".* -Sun Tzu (soyadının nasıl okunacağı çözülemedi)

-Erim Bilgin



MOD DÜNYASINDAN HABERLER

Rockstar'ın *GTA V* PC versiyonunu geciktireceğini duyurmasına inat eder gibi, bir sürü sağlam *GTA IV* modu çıkmış olduğu için, bu ay yoğun bir *GTA IV* temamız olacak. İlkiyle başlayalım:

KAZANAN BELLİ OLDU: GTA IV İÇİN WATCH DOGS

Herkes "**GTA** mı **Watch Dogs** mu" diye tartışırken, birisi Watch Dogs'u GTA'nın içinde küçücük bir şeye dönüştürmeyi başarmış durumda. Öncelikle belirteyim ki *WatchDogsIV*, hayatımda oynadığım en sağlam modlardan biri. İster bir **Aiden Pearce** karakter görünümü moduyla, ister bir başka karakterle oynayabildiğiniz mod, oyuna *Watch_Dogs*'daki birçok elementi ekliyor. Cep telefonunuzla aynı *WD*'daki gibi trafik ışıklarını, trenleri, patlayıcıları, helikopterleri vs. hack'leyebiliyorsunuz. Yaya olarak müzik dinleyebiliyorsunuz. Silahınızı çektiğinizde karakterinizin maskesini takması seçeneği bile isteyenler için var! Yayaların telefon bataryalarını ve ATM'leri patlatabiliyor, arabaları uzaktan kumanda edebiliyorsunuz. Ve yapımcılar sürekli yeni özellikler ekliyor. Mutlaka deneyin, zerre pişman olmayacaksınız ***(tinyurl.com/ogzmod-eki-1).***

DOĞU AVRUPALI SPIDER-MAN

Yıllardır beklediğim şey oldu: Birisi nihayet *GTA IV* için adam gibi bir Spider-Man modu yaptı! Öncekilerde sadece görünüşümüz değişiyordu. Bu sefer nihayet ağ atıp sallanabileceğimiz, duvara tırmanabileceğimiz, ağ saldırıları ve diğer *"Spider-Man'imsi şeyler"* yapabileceğimiz bir mod var karşımızda. Ayrıca Spider-Man'i gangsterlik görevleri yaparken veya striptiz kulübünde gezerken izlemek de paha biçilemez ***(tinyurl.com/ogzmod-eki-2).***

ÖZÇEKİM!

GTA V'i PC oyuncularına aylarca vermezseniz ne olur? Kendi *GTA V*'lerini oluşturmaya başlarlar! 5. oyundaki özçekim özelliğini *GTA IV*'e eklemek isteyenleri bu moda davet edelim. ***(tinyurl.com/ogzmod-eki-3).***



MOD GÜNLÜKLERİ

Thief - The Dark Mod

[BÖLÜM 1: TIPKI ESKİ GÜNLERDEKİ GİBİ]

Bu ay en sevdiğim yeni modlardan bir başkasına dalıyoruz. Artık herhangi bir oyun almaya ihtiyaç olmadan, tek başına ücretsiz olarak indirip çalıştırabildiğimiz **The Dark Mod**'u kurduktan sonra, oyuncuların oluşturduğu 80'den fazla bölümden istediğim birini indirip, oynamaya başlıyorum.

Karlı bir kış geçiren şehirde, arkadaşımın kulübesinde saklanıyor halde başlıyorum oyunda. Bir ateşin başındayım. Ayağa kalkıp arkadaşımın bana bıraktığı notu okuyorum ve hırsızlık malzemelerimi topluyorum odadan. Sokağa çıkma yasağı var ve şehrin gardiyanları henüz yüzümü unutmamış durumda. Dikkatli olmam gerekecek.

Pencereden dışarı bakıyorum ve gezen bir gardiyanı görüyorum. Çizdiği rotayı ezberlemezsem pek şansım yok. Kapıyı tutup, faremi sürükleyerek açıyorum. Böylece kapıyı tamamen açmak yerine yavaşça aralayıp, ortalığı kolaçan edebilirim.

Sokaklardaki soğuk neredeyse tenimde hissediliyor dolaşırken. Gardiyanın bakmadığı sırada hızla fırlayıp, gölgeden gölgeye koşuyorum. Sağdaki merdivenlerden yakındaki bir balkona atlayabilirim. İçeride bir şöminenin keyifli ışıkları görünüyor. Bu partiye katılmam lazım...



inceleme
Geç Kalan Noyan
Acelesi olmayan oyunculara

pc



CANKURTARANLI OYUN SEVENLER İÇİN -NOYAN AKATLI

RESCUE 2013: EVERYDAY HEROES

Noyan the Geç Kalan

Geçtiğimiz ay okuyucularımız da biraz geç kalmış olmalılar ki, sadece iki mesaj geldi. İncelenecek oyun önerisi yapan okurlar arasında yaptığımız çekilişte Denizhan Dalgıç arkadaşımız *Game of Thrones: Genesis* oyun şifresi kazandı. Berkay Coşkun dostumuza da mesajı için çok teşekkür ederim. Bu ay, dergide incelenmemiş oyun önerilerini **noyan@oyungezer.com.tr** adresine gönderen okurlar arasında *Shadowrun Returns* çekilişi yapacağım, görüşmek üzere.

Sevgili dergimizin son 20 – 25 sayısını karıştırıyorum hızlıca. En az yer verdiğimiz, en çok ihmal ettiğimiz oyun türlerini, gözden kaçırdığımız temaları bulma niyetindeyim. O arada bilgisayarımın masaüstü ekranının sol tarafındaki iki kısayol ile göz göze geliyorum: *Emergency 2012* ve *Rescue 2013: Everyday Heroes*. Tuğbek ve Sinan'ın dinozor muhabbetlerindeki deyişleriyle "İtfaiyeli, cankurtaranlı, hayat kurtarmalı" oyunlar bu ikisi. Dergideki inceleme sayfalarında bu türe hiç yer vermediğimizi üzülerek fark etmemle bu ayki geç kalmış oyunumuz da belirlenmiş oluyor.

KEBAPLA BESLENEN İTFAİYECİ MUTLUDUR

Geçen yıl indirdiğim, satın almadan önce tereddüt ettiğim bir oyundu *Rescue 2013*. "Uyduruk, sıkıcı bir şey olmasın bu" şeklinde gelişen tereddütlerim, açıklamalar kısmında "*Cities In Motion*'un yapımcı ekibinden" ifadesini görünce yerini dengeli mikro yönetime dayalı, ayrıntılı bir oyun beklentisine bırakmıştı. Demosunu oynadığım, forumlarına göz gezdirdiğim *Cities In Motion*'un yapım ekibi, oyuncuların istek ve önerilerine dikkate alan, bol ayrıntılı içerik hazırlama gayretinde olan, iyi niyetli bir grup izlenimi bırakmıştı bende.



İlk görev öncesi oldukça boş durumdaki üssümüzün yukarıdan görünümü.

Ana menünün sade ve kullanışlı yüzüyle karşılaşmamdan, takılmadan gelebildiğim göreve kadar geçen *Rescue 2013* oyun sürem boyunca, beklentilerimin karşılandığını söyleyebilirim rahatlıkla. Mikro yönetimin düzeyini biz belirleyebiliyoruz örneğin, olumlu puan verdiğim ilk özellik oldu bu diyebilirim: Basit bir itfaiye aracı ile başlıyoruz ve alevlerle boğuşacak ilk iki elemanımdan birinin isminin "Ömür Kaya" olması ilginçti doğrusu. Elemanlarımızın basitçe çizilmiş portrelerinin altında yetenekleri, zaafları, kişisel özellikleri, işimizle ilgili düşünceleri ve kısaca özgeçmişleri yazıyor. Ömür "Ömür" Kaya arkadaşımızın, kebapçıda çalışmış, kebabı, yemek yapmayı seven hayat hikâyesini gülümseyerek (hafif de acıkarak) okuduktan sonra kendisini üssümüzün mutfağında görevlendirdim. İkinci elemanımızın kimlik bilgilerinde ise, İngiliz anahtarını görünce onu da araç bakım – tamir odasına yönlendirdim. Mutfaktaki yemek çeşidini artırmak için pizza yapımında deneyimli İtalyan bir arkadaş var mıdır acaba diye düşünmedim de değil. Atlamaya zıplamaya meraklı yeni bulduğum elemanı jimnastik salonuna yerleştirdikten sonra üssün lobisine kitaplık koydum ki boş zamanlarında okuyup mesleki bilgi ve yeteneklerini geliştirsinler. Sağ alt köşedeki alarm simgesine tıkladığımızda sirenler ötmeye başlıyor, acil durum görevi geliyor. Göreve ne zaman çıkacağımızı belirlememiz de gayet iyi bir fikir olmuş.

"Gazete büfesi yanıyor, iki dakika içinde söndür", "Trafik kazası olmuş, yanan araçları söndür, yaralıları cankurtaran ile hastaneye yetiştir" tarzı, tamamladıktan sonra oyuncuya güzel duygular sunan görevler, yavaş yavaş zorlaşarak geliyor. "Serbest oyun" modu da var bu arada, ama hemen hemen senaryo kısmı ile aynı mantıkta yürüyor işler. Bu aykı geç kalmış oyunumuz böyle işte. Sakin sakin üssümüzde eşya, eleman, araç alımları, geliştirmeleri ile uğraşıp alarma tıkladığımızda öten sirenler ve zaman kısıtlaması eşliğinde "yangın söndürmeli – hayat kurtarmalı" bir tür GZS'den bahsetmeye çalıştım kalemimden geldiğince. Şimdi izninizle şu takıldığım üç ayrı noktadaki yangınlı ve yaralılı görevi bir kez daha denemeye gideyim...

6+

SON KARAR

Haritaların birbirine benzemesi gibi küçük aksaklıkları saymazsak; keyifli, ayrıntılı bir hayat kurtarma oyunu ve tam değişik bir tema arayan GZS severlere göre.

- **Tür:** Strateji/Simülasyon
- **Yapım:** Fragment Production
- **Dağıtım:** Rondomedia
- **Dijital İndirme:** Steam - 20$
- **Yaş Sınırı:** 12
- **Dahası İçin:** excalibur-publishing.com/games/rescue-2013-everyday-heroes/

80'LERDEN GELEN ADAM

1985 yapımı, hareketli ve eğlenceli bir filmi, Turk 182'yi izledim bu ay videoda. *New Yorklu* itfaiyeciler ile Türklerin bir ilgisi var mı diye merak edenlere tavsiye ederim.



OYNUYORUM

1. The Thief (PC)
2. Total War: Rome 2 (PC)
3. The Sims 4 (PC)
4. FIFA 14 (PS3)
5. Game of Thrones: Ascent (ios)

BEKLİYORUM

1. Wasteland 2 (PC)
2. The Crew (PC)
3. The Evil Within (PC)
4. FIFA 15 (PS3)
5. Little Big Planet (PS Vita)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

GARİP OYUNLARIN BİZİ MUTLU ETTİĞİ, EN BANKO OYUNLARINSA ELİMİZE GELDİĞİ BİR AY OLDU BU: WASTELAND 2, SUPER TIME FORCE, HACK'N'SLASH, THE VANISHING OF ETHAN CARTER MUTLU EDERKEN, DESTINY VE THE SIMS 4 KIRPILMIŞ İÇERİKLERİYLE BİZİ SİNİR ETTİ!

FPS (First Person Shooter)



DESTINY
PS3, PS4, 360, Xbox One

Halo'nun yapımcılarının, üstünde 5 yıldan uzun süredir çalıştıkları Destiny büyük tartışmalar arasında piyasaya çıktı. Birçok yönden eleştirilen oyun, aslında hayatına yeni başlıyor. Önümüzdeki aylar ve yıllarda çıkacak yeni içerik paketleri (hem paralı, hem ücretsiz) sayesinde daha uzun süre gündemimizde olacak Destiny.



Metro Redux
PC, PS4, Xbox One
Yeni nesil konsolların Metro serisiyle tanışması Redux'la gerçekleşiyor. Metro 2033 ise yeni grafik motoruyla hayat buluyor.



Titanfall
PC, 360, Xbox One
Devasa Titan'ların içinde ve dışında, hatta bazen sırtında devam eden soluksuz bir FPS oyunu olan Titanfall, tamamen online oynanan bir oyun.



Battlefield 4
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Multiplayer modu zekâ, yetenek ve takım oyununun birlikte yürüdüğü muhteşem bir yapım olmuş. Multiplayer FPS'lerin kralı, bir sonraki BF çıkana kadar, budur.



BioShock Infinite
PC, PS3, 360
2013'ün en çok beklenen oyunlarından birisi olan BioShock Infinite, tüm beklentileri aşmış bir şekilde karşımıza çıktı. Hâlâ oynamadınız mı?



Killzone Shadowfall
PS4
PS4'ün konsola özel FPS'si olarak bayrağı layığıyla taşıyan Shadowfall, özellikle ücretsiz multiplayer içerikleriyle çekiciliğini bugün bile koruyor.



Half Life 2
PC
Yıllar geçiyor ve bizim bir Half-Life 3 veya Episode 3 görme hayallerimiz okyanusun en derin yerlerinde kayboluyor. Ancak City 17'e geri dönebiliyoruz.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



WASTELAND 2
PC

Fallout serisinin atası, 20 yıldan daha yaşlı olan Wasteland'in yeniden yapımı olan Wasteland 2, atası olduğu seri kadar karanlık bir oyun değil. Yer yer gülmekten kırılacağınız esprilerle dolu, ama ciddi ve ayakları da yere basan bir oyun yapmayı başarmış inXile Entertainment.



Divinity: Original Sin
Eski RYO'ların derin yapısını yepyeni oynanış öğeleriyle harman eden, üstüne bir de kazık gibi ama adil bir zorluk seviyesi sunan Original Sin, son yılların en hoş sürprizlerinden birisi oldu bizim için.



Transistor
Eski Gamespot baş editörü Greg Kasavin'in şirketi Supergiant Games, Bastion'la yakaladığı başarıyı Transistor'le devam ettiriyor. Çok ilginç bir yapısı olan oyun, başından sonuna kadar sizi sürüklüyor.



Diablo III: The Ultimate Evil Edition
PS4, XBOX ONE
Yeni nesil konsollarda Diablo 3 oynayacaksanız, en doğru yolu bu paketi almaktan geçiyor! Ek görev paketi ve tüm yenilikleriyle birlikte sizi bekliyor.



Dark Souls II
PS3, 360, PC
Zoru seven oyuncuların kendisinden geçtiği ilk oyundan sonra, Dark Souls 2 yepyeni bir oyun alanı sunuyor. Ama biraz daha kolaylaşmış mı ne?



Southpark: The Stick of Truth
PC, PS3, 360
Southpark'ın dizisinden bile daha komik ve daha "ayıpçı" olan The Stick of Truth, eşi benzeri olmayan bir rol yapma oyunu.



Jade Empire
PC, Xbox
Bioware'in yaptığı oyunlar arasında belki de hakettiği değeri en çok görememiş oyundur Jade Empire. Yakın dövüş ve RYO'yu birleştiren yegane oyundur.

AKSİYON



THE LAST OF US REMASTERED
PS4

PlayStation 3'ün en iyi oyunlarından birisini görsel olarak geliştirip, yepyeni nesle uyarlamaktan daha mantıklı bir şey yapamazdı Sony. PS3'te zaten inanılmaz görünen, yağ gibi akan 60 fps grafikleri, tüm multiplayer DLC'leri ve hikâye DLC'si eklenmiş yapısıyla The Last of Us Remastered oyunun kesinlikle oynanması gereken sürümü olmuş.



Dead Rising 3 Apocalypse Edition
PC
Xbox One'ın çıkış oyunlarından DR3, dört hikaye DLC'sini de içine alarak PC'ye çıktı. Onbinlerce zombi ve yüzlerce silah sizi bekliyor.



Super Time Force Ultra
PC, Xbox One
"Konsola özel" olup da PC'ye çıkan bir diğer oyunumuz ise STFU (Shut The Fuck Up gibin olmuş). İlginç zaman mekaniğiyle oynanmayı hakediyor.



Watch_Dogs
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
"Şehri hack'leme" üstüne kurulu oynanışı, karanlık hikâyesi ve birbirinin oyununu işgal etmeye dayalı multiplayer'ıyla yeni bir deneyim sunuyor.



Metal Gear Solid V: Ground Zeroes
PS3, PS4, 360, Xbox One
Yüzeysel anlamda bakarsanız, 2 saatte biten bir demo, ama derinlemesine bakarsanız, 15 saatlik sıkılmayacağınız bir oyun alanı sunuyor.



Infamous: Second Son
PS4
Playstation 4'ün "vay anasını!" dedirten grafiklerini ilk kez tecrübe ediyoruz bu oyunla. Delsin'in hikâyesi de, süper güçleri de süper.



Grand Theft Auto V
PS3, 360
Şu oyunu alıp yeni nesil konsollarda çıkartmış olsalar, hiç kimsenin gıkı bile çıkmazdı! GTA 5 sadece bir oyun değil, eğlence sektörünün bir mihenk taşı, devasa bir başarı...

Sana bugüne dek en büyük hayal kırıklığını yaşatan oyun neydi?

1. *Destiny. Gün sayıyordum resmen ya gün! -ALİ*
2. *"En büyük" iddialı bir laf ama, galiba Daikatana. Evet Romero, sonsuza dek seni takip edecek o oyun...-SARP*
3. *Dead Island sanırım. O fragmandan sonra o kadar arcade bir oyun. Iğhk. -ERİM*
4. *Mafia 2. DLC uğruna çıkarılan tonlarca içeriği hâlâ affedemiyorum. -İHSAN*
5. *Kesinlikle Final Fantasy 12. Yıllarca bekledim ama şimdi ana karakterin adını bile zorla hatırlayabiliyorum.-ÖMER*

Peki, hiç beklemediğin kadar iyi çıkıp şaşırtan?

1. *Kesinlikle ve tartışmasız olarak Mountain. Bir dağı izlemek bu kadar mı zevkli olur. -ALİ*
2. *Pandemonium. Küçüktüm, İngilizcem de çok yoktu ama bağımlı gibi oynamıştım bu oyunu. -SARP*
3. *Splinter Cell: Blacklist. Berbat ve aşırı kolay olacağını tahmin etmiştim, en sevdiğim oyunlardan biri oldu. -ERİM*
4. *Modern Warfare 1. "Amaan, kim askercilik oynayacak şimdi?" derken resmen koltuğuma çivilemişti beni :) -İHSAN*
5. *Fate/Extra geldi aklıma. Oyunun yan oyununun yan oyunu gibiydi, özensiz olur sanmıştım, çok yanılmıştım.-ÖMER*

Her yıl yenisi çıkan spor oyunlarını eleştirmiyoruz da neden hep AC ve COD'u eleştiriyoruz?

1. *Spor oyunları genelde üzerine ekleyerek ilerliyor. AC ve COD ise her sene çıkararak, azalarak geliyor. -ALİ*
2. *Ben onu da eleştiriyorum. Futbol severlerin üstüme saldırmasından sesim duyulmuyordur belki. -SARP*
3. *Çünkü spor oyunları "bu sefer çok pis aklınızı alacağız", "formülümüzü değiştirdik" gibi iddialarla gelmiyorlar. -ERİM*
4. *AC ve CoD ezber bozan oyunlar olarak çıkmıştı. Aynı yola girip sürekli tekrara girmeleri üzüyor. -İHSAN*
5. *Şahsen eleştirirsem her yıl çıkmalarını değil kalitesizleşmelerini eleştiririm. Yoksa çıksın yani, göz çıkarmaz.-ÖMER*

STRATEJİ



Xenonauts
PC
Fraxis'in yeni XCOM'lanını fazla mı "yeni nesil" ve "sulu" buldunuz? Orijinal XCOM deneyimini yaşamak isteyenlere bu oyunu tavsiye ederiz.



CoH 2: Western Front Armies
PC
Company of Heroes 2'nin senaryosuna hiçbir katkısı yok, ama Batı cephesinden ABD ve Alman güçlerini de savaşa katıyor WFA.



XCOM: Enemy Within
PC, PS3, 360
XCOM Enemy Unknown'a yepyeni bir içerikle bezeyip karşımıza çıkarttılar! İnsafsız düşmanlar, yeni bir teknoloji ağacı ve verilecek çok daha kritik kararlar var artık.



Europa Universalis IV
PC
Dünyayı ele geçirmek, niahaha, kolay mı sandınız? 1444'ten itibaren bir ülkeyi yöneterek ele geçirmeye çalışın da anlayın Venedik'i Konya'yı.



Civilization V: Brave New World
PC
Civilization'a dokuz yeni ırk, uluslararası ticaret ve kültürle oyunu kazanma imkanını ekleyen Brave New World, tüm Civ oyuncularının alması gereken bir eklenti.

DVO & ONLINE



Plants vs Zombies Garden Warf.
PC, XBox One
Zombilerin bitkilerle olan savaşı düz bir strateji oyunuyken zaten biraz garipti, online bir aksiyon oyunu olarak iyice garipleşmiş.



WildStar
PC
Oynayanlar o kadar beğendi ki oyunu, utanmasalar oyunla evlenecekler :) Ha, oyun içinde evlenme var, o ayrı!



World of Warplanes
PC
Wargaming.NET'in ikinci bombası da hava sahamıza düştü: World of Warplanes, tankları hantal bulan oyuncuların gözbebeği olacak.



World of Tanks
PC
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.



Hearthstone: Curse of Naxram.
PC, iOS
Hearthstone'un yükselişi durdurulamıyor! Yeni çıkan Curse of Naxrammas tek kişilik hikaye pakediyle yerini iyice sağlamlaştırıyor.

YARIŞ & SİMÜLASYON



The Sims 4
PC
Üçüncü oyundaki pek çok özelliğin yerinde yeller esse de, çıkacak ek paketleriyle onu geçeceğine eminiz.



GRID Autosport
PC, PS4, PS3, 360, Xbox One
Codemasters'ın en iyi yaptığı şey olan araba yarışları serilerinden GRID, yepyeni oyunuyla devam ediyor.



Mario Kart 8
Wii U
WiiU'nun satışlarını şahlandıran, 4 kişiyi yanyana omuz atarak, tekmeler savurarak eğlendiren muhteşem bir oyun Mario Kart 8.



Gran Turismo 6
PS3
Playstation'ın en büyük markalarından biri, yeni nesile çıkmayı reddederek PS3 sahibi çoğunluğu memnun etti.



ARMA 3
PC
Askeri simulasyonların şahı ARMA üçüncü oyunuyla geri döndü. Yalnız biraz yarım döndü, tek kişilik sonradan teşrif etti :)

AYIN ALTIN OYUNU



Wasteland 2

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Hiçbir oyun elimizden kaçamayacak! Hepsini yakalayacağız, Gotta Catch 'Em All!

EKİM '14	
Alien: Isolation	PC,PS4,PS3,XBOX ONE,360
Bayonetta 2	WiiU
Borderlands: The Pre-Sequel	PC,PS3,360
Civilization: Beyond Earth	PC
Driveclub	PS4
Fantasia: Music Evolved	XBOX ONE, 360
Forza Horizon 2	XBOX ONE, 360
Freedom Wars	PS VITA
Lords of the Fallen	PC,PS4,XBOX ONE
Middle-Earth: Shadow of Mordor	PC,PS4,PS3,XBOX ONE,360
NBA 2K15	PC,PS4,PS3,XBOX ONE,360
Project Spark - Starter Pack	XBOX ONE
Ryse: Son of Rome	PC
Sherlock Holmes: Crimes & Punishment	PC,PS4,PS3,XBOX ONE,360
Sleeping Dogs - Definitive Edition	PC,PS4,XBOX ONE
Sunset Overdrive	XBOX ONE
The Evil Within	PC,PS4,PS3,XBOX ONE,360
KASIM '14	
Assassin's Creed Rogue	PS3,360
Assassin's Creed: Unity	PC,PS4,XBOX ONE
Call of Duty: Advanced Warfare	PC,PS4,PS3,XBOX ONE,360
Company of Heroes 2: Ardennes Assault	PC
Dragon Age: Inquisition	PC,PS4,PS3,XBOX ONE,360
Escape Dead Island	PC,PS3,360
Far Cry 4	PC,PS4,PS3,XBOX ONE,360
Football Manager 2015	PC
Grand Theft Auto V	PS4,XBOX ONE
Halo: The Master Chief Collection	XBOX ONE
LEGO Batman 3: Beyond Gotham	PC,PS4,PS3,XBOX ONE,360,WiiU
LittleBigPlanet 3	PS4,PS3
Penguins of Madagascar	WiiU,3DS
Pro Evolution Soccer 2015	PC,PS4,PS3,XBOX ONE,360
Project CARS	PC,PS4,XBOX ONE
The Crew	PC,PS4,XBOX ONE,360
World of Warcraft: Warlords of Draenor	PC
ARALIK '14	
Lara Croft and the Temple of Osiris	PC,PS4
Kingdom Hearts HD 2,5 ReMIX	PS3
Hotline Miami 2: Wrong Number	PC,VITA

SPOR & MENAJERLİK



NBA 2K14
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
NBA Live son kez patlayarak tarihin tozlu sayfalarına karışırken, NBA 2K14 ritmini hiç bozmadan güzelleşmeye devam ediyor.



FIFA 15
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
FIFA duralama dönemine mi giriyor? Uzun süredir liderliği kaptırmayan FIFA, bu yıl geçen yılın üstüne daha az şey ekleyebilmiş.



PES 2014
PC, PS3, 360
PES ise geçen seneden bu yana aşırı değişmiş. Yeni bir motor, yeni top kontrolü, moral sistemi derken yepyeni bir oyun olmuş. Ama teknik aksaklıkları çok fazla.



Football Manager 2014
PC, Linux
Yine bünyesinde birçok yenilik barındıran FM serisinin son oyunu, bu kez Linux entegras-yonuyla gelmiş.



NBA Jam
PS2, PS3, Xbox, Xbox 360
Ciddi spor oyunları bürümüş dört bir yanımızı! Şöyle havalarda uçtuğunuz, patlamalı gümlemeli bir basketbol oyununa ne dersiniz? BUMŞAKALA!

MACERA & BULMACA



The Vanishing of Ethan Carter
PC
Sizi esrarengiz bir olayın içine bırakıp neler olduğunu çözmenizi bekleyen TVOEC, beklenmedik bir taş olarak baş yardı. Ama iyi anlamda.



The Broken Age
PC
Tim Schafer'ın adventure'a geri dönüşü tekme tokat (Kickstarter) oldu. Beğeneni olduğu kadar sıradan bulan da var oyunu, ama devamı gelecek.



The Walking Dead: Season Two
PC, PS3, 360, iOS
Telltale'in muhteşem oyunu The Walking Dead, ikinci sezonuyla devam ediyor. Daha ilk bölümden yumruklar boğazımızda takılmaya başladı bile.



Brothers: A Tale of Two Sons
PC, 360
İki kardeşin sözsüz ama çok duygusal macerasını anlatan Brothers, son ayların en heyecan verici sürprizi oldu.



Phantasmagoria 2
PC
Birçokları film-oyunları sevmese de, Phantasmagoria serisi şiddeti ve korku öğeleriyle zamanında tüylerimizi diken etmeyi başarmıştır.

BİR GARİP OYUN



Hack'n'Slash
PC
Oynadığınız oyunu bir yandan da Hack'lemek ister misiniz? Zeka küpü Double Fine'dan gelen bu oyunla artık bu mümkün.



P.T.
PS4
Bir demonun bütün oyun dünyasını bu kadar salladığını hiç görmemiştik daha önce. PS4 sahibiyseniz, bu deneyimi yaşamalısınız.



Cloud Chamber
PC
Bu bir sosyal medya deneyi. Bu bir gizem. Bu bir oyun. Bu, dünyanın ilk devasa online hikâye oyunu...



Beyond: Two Souls
PS3
"Bu bir film mi, yoksa oyun mu?" tartışmaları süredursun, Beyond'u tecrübe eden herkes hayran kalıyor. Mutlaka deneyin.



The Stanley Parable
PC
Modluktan oyunluğa terfi eden bu "anlatılan FPS" sizi dumura uğratacak. Sadece İngilizcesi çok iyi olanlara tavsiye ederiz.



PEK YAKINDA

FİLM İÇİNDE FİLM, CEM YILMAZ İÇİNDE CEM YILMAZ...

Nadir de olsa tartışmaya pek gerek olmayan durumlar vardır hani, işte bana sorarsanız **Cem Yılmaz**'ın başarılı bir insan olduğu gerçeği de bunlardan biri. *"Komiklik"* gibi göreceli bir kavramdan bahsetmiyorum. Kaldı ki kendisinin komiklik kaygısı olduğunu bile sanmıyorum. Genel bir başarıdan bahsediyorum. Sınırlarını bilen ama bu sınırlar içinde elini neye atsa bir şekilde kalburüstü işler çıkarmış bir adam başarılıdır benim gözümde. Hele ki sinema gibi bir dalda hem oyunculuk, hem yazarlık, hem de yönetmen olarak işin okulundan gelmeden bu derece kaliteli işler ortaya koymak kesinlikle takdir edilesi bir durum. *G.O.R.A.* ya da *A.R.O.G.* gibi suyu fazla kaçırmış ama yine de çok komik olan işleri bir kenara koyalım, ömründe sinema veya oyunculuk eğitimi almamış bir adamın *Hokkabaz* gibi bir işin üstesinden oyuncu, yazar ve yönetmen olarak gelmesi ders niteliğinde benim için. Bu başarılı adamın en büyük sürprizinin *Hokkabaz* olduğunu düşünenler ise yeni filmi *Pek Yakında* için biraz daha fazla heyecanlansalar iyi olur derim.

KORSAN DVDCİLİKTEN SİNEMACILIĞA

Zafer, bir korsan DVD'ci. Hem de bu sektörün en eskilerinden. Bu çakal karakteri ile sırf DVD işi değil başka bin bir türlü dümende de parmağı olan birisi. Bir gün karısı onu bu işleri bırakmazsa kendisini terk edeceği yönünde tehdit ediyor ve Zafer'in karanlık dünyası yıkılmaya mahkûm oluyor. Kara kara ne iş yapacağını düşünen Zafer eski figüranlık günlerine geri dönüyor, dibinde azıcık kalmış eski bir ekibi ve tekrar yükselişe geçmek isteyen bir jönü alarak, senaryosu yıllardır elden ele dolaşan Şahikalar-Kötülüğün Sonu isimli fantastik Türk filmini çekmek için kolları sıvıyor. Yetenekleri sınırlı ekibin çıktığı bu yol eğlenceli ve renkli görüntüsüne rağmen aslında bir Yeşilçam dramasına doğru yol alıyor. Cem Yılmaz bu filminde çok iyi yazdığı karakterler ve hikâye kurgusuna ek olarak, anlaşılan o ki görüntü yönetmenliğinde de yeni ve yaratıcı bir şeyler deneme peşinde. İzlediğim fragmandaki yakın plan sahneler, kamera açıları falan bir yana özellikle renk paleti daha önceki hiçbir Cem Yılmaz filmine benzemiyordu. Bu ara reklam işleriyle haşır neşir olan Cem Yılmaz, bu işlerin setinde kaptıklarını yeni filminde uyguluyor sanki. Biraz abartırsak filmin ilk karelerinden itibaren ben biraz **Wes Anderson** tarzı bir yaklaşım bile sezdim. Ya sinemasında kendine özgü yeni bir görüntü dili geliştirme peşinde, ya da bunu bir deneme olarak görüyor. Tabii teknik ayrıntılar ve yeni vizyonlar bir yana Türk seyircisinin genelinin Cem Yılmaz'dan beklediği çok daha farklı şeyler ön planda. *Unutulmaz replikler, unutulmaz karakterler* ve *dillere yapışacak espriler.* Bunların ne kadarının bu filmde olacağını, ne kadarının olmayacağını sayfanın bir yerlerinde bir kutu içerisinde özetlemeye çalıştım.

KAMERANIN HÜZÜN AÇISI

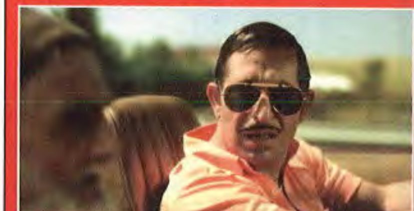
Eski Türk filmlerine ve özellikle Türk fantastik sinemasına yapılan göndermeler, efekt olarak ekrana yansıyan sesler, film içindeki filmin çekim sahneleri, akıcı diyaloglar ve Yılmaz'ın hiçbir zaman vazgeçmediği oyuncu kadrosu, *Pek Yakında*'nın ne kadar izlenesi ve akıcı bir film olacağını müjdeliyor adeta. Özellikle film içinde film kurgusu sanki tam da Cem Yılmaz'a göre bir iş. Sinema seyircisinin içten kahkahalarının saklamak isteyeceği gözyaşlarına dönüşeceğini tahmin etmek de pek zor değil. Ne diyelim, en başta söylediğimiz gibi elini attığı her işte kalburüstü eserler çıkaran Cem Yılmaz, kamerasının yönünü böyle bir denemeye çevirdiyse, biz de oraya bakmak için can atıyoruz.
-Pozan

İKİ FİLM, İKİ CEM YILMAZ

Birini seçmek zorunda değilsiniz fakat işin okulundan yetişmemiş bir sinemacının bu kadar keskin çizgilerle birbirinden ayrılan iki başarılı filmi ortaya çıkarmasını takdir edip, Hokkabaz ekolünden olacağı belli Pek Yakında'dan ne beklemeniz gerektiğini anlayabilirsiniz diye düşünüyorum.

G.O.R.A.

- Skeç tadında sahneler
- Sulu mizah
- Abartılmış ve parodi tadında karakterler
- CGI üzerine kurulu görsellik
- Dillere yapışan kısa diyaloglar
- Mutlu son
- Yenilikçi Türk sineması



HOKKABAZ

- Kurgusu olan sahneler
- Duru mizah
- Naif ve gerçekçi karakterler
- Sinematografi kaygısı
- Akılda kalmayan ama etkileyici diyaloglar
- Buruk son
- Yeşilçam tadı



DEADPOOL FİLMİ SONUNDA RESMEN DUYURULDU

Çizgi roman dünyasının tuhaflığın, manyaklığın ve süper kahramanlığın kitabını yazmış en sevilen karakterlerinden olan Deadpool sonunda kesin olarak kendi filmi ile karşımıza gelmeye hazırlanıyor. İlk olarak X-Men Origins: Wolverine filmi ile hakkı verilmeden karşımıza çıkan karakteri yine bu filmde olduğu gibi **Ryan Reynolds** canlandıracak. Geçtiğimiz günlerde ortaya çıkan eski test çekimi görüntülerinin gördüğü igisi karşısında artık daha fazla dayanamayan Fox, Wade "Deadpool" Wilson'ın artık hakkını vermeye karar verdi. Film **12 Şubat 2016**'da vizyona girecek ve test çekimlerinin yolundan giderse hem çok eğlenceli hem de abartı şiddet dolu sahneler ile karşımıza çıkacak. Deadppol filminin kesinleşmesi 2015 Comic-con'unu deli gibi beklemek için en büyük nedenlerden biri haline geldi diyebiliriz.

MATT DAMON VE PAUL GREENGRASS BOURNE SERİSİNE GERİ DÖNÜYOR!

Gelmiş geçmiş en iyi film serilerinden biri olan **Bourne** serisi ana kahramanına ve gerçek yönetmenine tekrar kavuşuyor. Çünkü **Universal Pictures**, rolle özdeşleşen **Matt Damon**'ı ve yanında serinin hem gerilim hem de aksiyon dolu havasının hakkını veren yönetmen **Paul Greengrass**'ın seriye geri döneceğini biraz yarım ağız olsa da dile getirdi. Hatta gösterim tarihi olarak **Temmuz 2016** söylentileri bile var. Bununla beraber **Jeremy Renner**'lı Bourne serisi de devam edecek, hatta bir noktada birleşme durumları bile söz konusu olabilecek. Rüyamızda görsek "of keşke gerçek olsa" diyeceğimiz bir şey Universal sayesinde beyaz perdeye yansıyacak gibi.

DC TELEVİZYON EKRANINI ELE GEÇİRİYOR

En büyük rakibi beyaz perdede almış başını gitmişken hedefini iyiden iyie TV ekranı olarak belirleyen DC, mevcut TV şovlarına yenilerini ekliyor. Beyaz perdede **Justice League**'e doğru yol alan DC, burada da rakibini sollayabilir ama TV konusunda çoktan ezdi geçti. Şu an **Arrow, Gotham, Flash** ve **Constantine** ile ekranlarda karşımıza çıkan DC yakında bu dizilere **Supergirl, Teen Titans** ve **Lucifer**'ı da eklemeyi planlıyor. Bunun üstüne bir de sinemadaki DC dünyası ile TV ekranlarındaki dizilerin iç içe geçme olasılığını düşündüğümüzde, DC'nin çaktırmadan gelip 2-3 yıl içerisinde Marvel'ı sollayacağını ön görebiliriz. Tamam DC'nin elinde **Joss Whedon** gibi bir adam yok ama çizgi romanlarının özellikle karakter derinliliğini ve atmosferini iyi yansıtabilirlerse kimsenin işin eğlencesine bakacağını sanmıyoruz.



WIRED EDİTÖRÜ FACEBOOK'TA BİR DENEY YAPTI!

Mark bu işe biraz kızdı...

Sosyal medya devi Facebook'u deney alanına çeviren Wired dergisi editörü **Mat Honan** çok ilginç sonuçlar elde etti. Her geçen gün yeni özellikler ekleyen, özellikle sayfa sahiplerinin görüntülenme sayılarına takıntısı olan, bu algoritmaları daha fazla paralı ileti alınması uğruna sürekli değiştiren Facebook, ana sayfanızda nelerin görüntüleneceğine dair bir türlü net bir standarda kavuşmuş değil. Hangi insanlarle daha çok etkileşimdeyseniz onların iletilerini karşınıza çıkaran ama son zamanlarda bu klasik özelliğini iyice çorba hale getiren sitenin nasıl bir işlem yürüttüğünü test etmenin yolu olarak 2 gün boyunca karşısına çıkan her iletiyi beğenmeyi seçen Honan, bu yaptığı ile Facebook'tan bir uyarı maili bile almış. Bir yerden sonra ana sayfasında sadece çok fazla paylaşım yapan sayfaların postlarını görmeye başlayan Homan, iki günlük deneyinin sonunda arkadaşlarının "bütün ana sayfamda senin beğendiklerin var!" serzenişlerine maruz kalmış. Facebook halkla ilişkiler departmanının iletişime geçtiği editör bunun ardından deneyine son vermiş, gelişen durumdan pek memnun olmamış ve şu makeleyi yazmış: *http://wrd.cm/1vxiha7*. Sonuçlara bir göz atmanız Facebook gösterim ve beğeni algoritması hakkında fikir sahibi olmanızı sağlayacaktır diye düşünüyorum. Ama genel olarak deneyin sonucu: Masa daima kazanır! **-Pozan**





LEGO SONUNDA TÜRKİYE OFİSİNİ AÇTI!

Artık Türkiye'de de Kiloyla Satılan Tuğlalar Görüp Ağlayabiliriz

3-5 IQ fazlamız varsa sebebi olan, tarihin en güzel oyuncaklarından **LEGO**, sonunda ülkemize resmi olarak bir ofis açtı. Markanın *"oyundaki sistem"* ismini verdiği felsefesini yayma amacı ile daha fazla çocuğa ulaşma isteği olarak lanse edilen bu hamle, tabii ki LEGO markası taşıyan ürünlerin artık daha fazla satması ve şirketin Türkiye'yi artık daha geniş bir pazar olarak görmesine dayanıyor. Ama işin bu kapitalist tarafı bizi şu anda pek ilgilendirmiyor. Mühim olan çocuğumuza, yeğenimize ya da herhangi bir ufaklığa (*asla kendimize değil!*) hediye aldığımızda bir sorun yaşarsak, karşımızda bir muhattap bulabilecek olmak. LEGO'nun aynı marka altında yayınladığı eğlenceli video oyunları, *Star Wars, LotR* gibi popüler kültür temalı oyuncakları artık bir dağıtımcı ile değil, bizzat LEGO'nun kendisi tarafından bizlere sunulacak. Kabus niteliğindeki kayıp parça isteğini de bizzat kendilerinden rica edecek olmamız bir şans. Umarız LEGO'nun ülkemizde resmi olarak açtığı bu ofis ve yapacağı yatırımlar çok daha fazla çocuğun bu harika oyuncakla tanışmasına vesile olur. Kim bilir belki fiyatlarda da bir düşüş yaşanabilir, ne dersiniz? **-Pozan**



WOLVERINE

ÖLÜMSÜZLÜK; HEDİYE Mİ YOKSA LANET Mİ?

"İnsanı hayvandan ayıran en büyük özellik, akıldır." Bu cümle tanıdık geldi mi? Muhtemelen gelmiştir. Kurşunkalemle yazın bu cümleyi bir kâğıda. *"Onur", "içsel çatışma", "irade", "öfke", "ölüm"* ve *"ölümsüzlük"* kavramlarıyla çevreleyin etrafını. Ardından sürtün elinizi kâğıdın yüzeyine. İşlediğiniz kelimelere ve arta kalan minik kurşun tanecikleriyle bulanıklaşmalarını, birbirlerine karışmalarını izleyin. İşte, harika bir çizim yeteneğine, teknik resim bilgisine sahip olmadan, kelimelerle **Wolverine**'i çizmiş oldunuz.

"O YAPTIĞI İŞTE EN İYİSİ..."

Süper kahramanların ahlak ve karakter bakımından gerçekdışı bir mükemmelliğe sahip olmasının olmazsa olmaz kabul edildiği zamanlarda **Marvel Comics**, insanları kusurlu ve empati kurması mümkün karakterlerle tanıştırarak yeni bir dönemin kapılarını aralamıştı. Bu dönemin arıza altın çocuğu ise **Len Wein** ve **John Romita Sr.** tarafından yaratılan *"kısa ve kıllı"* Wolverine idi. Bugün kulağa inanılması güç geliyor olsa da, o dönemde **X-Men** tüm çabalara rağmen popüler olamıyordu. Son bir deneme olarak 1975 yılında yayınlanan *Giant Size X-Men #1* sayısıyla pençeli dostumuz yanına diğer pek çok önemli karakteri de alarak ekibe katıldı ve X-Men'in yükselişi başladı. Dönemin efsane X-Men yazarı **Chris Claremont**'un ellerinde temel karakteristik özelliklerine kavuşan Wolverine'i ilginç kılan pek çok faktör vardı; diğer karakterlerin aksine *"orantısız güç"* kullanmaktan çekinmemesi, asabi tavırları, gizemli geçmişi ve hepsinden önemlisi hayvansal doğasına yenik düşmemek için verdiği irade savaşı. Kusurlu olduğu için sevilen bir karakterdi evet, ancak onu bize sevdiren bu kusur hayvansal doğasından ziyade bu doğaya karşı verdiği, kazanabilmek için kendini eğittiği savaşı zaman zaman kaybedebilmesiydi. İçinde sakladığı saf bir kana susamışlık, kontrol edilemez bir öfke vardı. 120 yılı aşkın ömrü boyunca, henüz herkesin ona James diye seslendiği zamanlarda pençelerinin parmak eklemlerinin arasından fırlayıp kana bulandığı o ilk günden beri bu öfkeyle savaşan Logan'ın hayatı, bu öfkeye yenik düşmesine sebep olan pek çok acıyla dolmuştu. İki dünya savaşı görüp geçirmiş, dostlar, akrabalar ve aşklar kaybetmiş olan Logan bu savaşların tanrıları hükümetler tarafından seçilmiş, iskeletini kaplayan **"Adamantium"** adlı yok edilemez metal ile vaftiz edilmişti. Yıllar boyunca beyni yıkanan o ölümsüz vücutta Logan artık her zamankinden daha az kontrole sahipti, James adındaki çocuk ise yılların ondan alıp götürdüklerinin arasına karışmıştı; artık boyunda bir künye, künyede kazınmış tek bir isim vardı; Wolverine.

"...AMA O İŞ PEK HOŞ BİR İŞ DEĞİL"

Ama tabii ki, hikâyesinin dramatik kısımlarını bir kenara bıraktığımızda, Wolverine sadece *"tepemi attırmayın topunuzu ikiye biçerim"* tavırlarıyla bu kadar sevilen bir karakter olup çıkmadı. Temelinde benzeşseler de, **Hugh Jackman**'ın beyazperdede canlandırdığı Wolverine orijinaline kıyasla sığ kaldı. Çizimlerin güzelliğinde hayat bulan Wolverine, nabza göre şerbet vererek okuyucusuna sevdirdi kendini; laf söz dinlemez delifişek biri sanılırken, gizemli geçmişiyle alakalı ortaya çıkan her bilgi kırıntısı insanları daha da şaşırttı, daha da bağladı. Filmlerdeki Japonlara bön bön bakan tiplemenin aksine Samuray eğitimi almışlığı ve Japonca dahil pek çok dilde akıcı bir şekilde konuşma becerisi vardı, onurunu el üstünde tutardı. **Black Widow**'un da aralarında bulunduğu pek çok karakter için bir baba figürü konumundaydı. Kızıl saçlı kadınlara, aşk denen şeyi ilk hissettiği zamandan beri bir zaafı vardı. Dünyanın pek çok yerini gezmiş, edebiyat ve sanattan keyif almayı öğrenmişti; nitekim nereye giderse gitsin her daim içindeki hayvanı dışarı çıkaracak birileriyle karşılaştı. Asla kendini o hayvana bırakmadı çünkü biliyordu, *içinde sürekli kavga eden, biri iyi biri kötü iki köpek vardı ve hangisini daha çok beslerse o kazanacaktı.* Okuyucusu ise farkındaydı; Wolverine her zaman için insanlığın son kırıntılarına tutunan, onu geri kazanmaya çalışmaktan asla vazgeçmeyen bir adam olacaktı. **-Onur**









WOLVERINE'İN ÖLÜMÜ

Wolverine'in yüz yıldan uzun zaman yaşamış olduğu gerçeği, aslında sadece iyileşme gücü gibi biyolojik bir faktörden ileri gelmiyor; işin içinde doğaüstü bir faktör de var. Sonuçta vücudunun rejenerasyon özelliğinin telafi edebileceğinden daha fazla hasar alabilmesi mümkün. Bu noktada Logan'ın Birinci Dünya Savaşı sırasında yaşadıkları işin içine giriyor. Belçika'da, 1915 yılında savaş alanında elinde devasa bir kılıç taşıyan **Lazaer** adlı bir adamla karşılaşan Logan savaşta onu yeniyor (*Lazaer kelimesi de aslında Ölüm Meleği'nin isimlerinden biri olan Azrael'in anagramı*). Logan'a yenilen Lazaer ona, ölmeye yaklaştığı her sefer kendisiyle savaşma hakkını vermek zorunda kalıyor. Logan her öldüğünde ruhu astral düzleme gidiyor ve Lazaer ile savaşıyor onu yenebilirse ruhu bedenine geri dönmeye hak kazanıyor.

Aralarındaki anlaşma yakın zamanda bozulmuş durumda ve bu da Wolverine'in bir kere daha ölmesi durumunda geri dönemeyeceği anlamına geliyor. Ki bu ay yayınlanmış olan *"Death of Wolverine"* adlı seride kendisinin hakkın rahmetine kavuşacağını düşünürsek sevenleri için durum kötü. Yine de altın yumurtlayan tavuk kesilmez, en geç yeni X-Men filminin vizyona girmesine yakın geri dönecektir.

ÖLÜMÜN WOLVERINE'İ

Wolverine'in içindeki vahşete boyun eğmeme isteğinin ve bu konuda verdiği irade savaşının beyin yıkama yöntemleriyle boşa çıkarıldığı, **Weapon X** deneyi gibi pek çok an var. Bunlar arasında en fazla göze çarpanı, *Fatal Attractions* adlı macerada **Magneto** tarafından kemiklerinden sökülüşünün ardından Adamantium'u geri kazanış aşaması. Adamantium'un **Apocalypse** tarafından kemiklerine tekrar bağlanışının ardından Mahşer'in 4 Atlısı'ndan biri olup "Ölüm" ismini alışı Wolverine'in tarihindeki en epik ve aynı zamanda dramatik anlarından biri olarak nitelendirilebilir. Çünkü "Ölüm" sıfatının bir kişiye verilmesi demek, o kişinin kendisine bahşedilen Celestial yapımı *Death Seed*'in etkisiyle, öldüğünde Apocalypse'in yerine geçmesi ve selefinin "üstün olan türün hakim tür olması" konusundaki davasını devam ettirmesi demek (*ana Marvel hikâyelerinin geçtiği Universe-616'da bu durum Wolverine'in başına gelmiş değil, ancak Age of Apocalypse olarak anılan paralel evren için aynı şeyi söyleyemeyiz*). Ölüm unvanını ondan önce elde eden bir diğer X-Men üyesi olan Angel ise aynı derecede şanslı değil. Ancak Bryan Singer'ın bir şeyleri değiştirme konusunda (şahsi fikrimce fazla) insiyatif kullanma huyu ve filmlerde Angel'ın pek göz önüne çıkmamış olması 2016'da gelecek olan *Apocalypse* filminde Hugh Jackman'ı karanlık tarafa geçmiş olarak görebileceğimiz anlamına geliyor.

Savaş insan doğasının vahşi köklerinden çıkıp gelen kaotik, korkunç ve tahrip edici bir eylem biçimi. Toplumsal düzene alışmış insanlık bazen komploların, bazen bir delinin izinden ya da tamamen çıkarları adına binlerce kez savaşa tutuşmuş, dünya tarihi savaşlar ile şekillenmiş, teknoloji ise en yüksek ivmelerini bu dönemlerde yaşamıştır. Birbirine karşı olan tarafların bu yıkıcı mücadelelerine tabii ki sinema da kayıtsız kalmadı ve hemen her türde savaş sahnesi filmlerde yerini aldı. Bu sahnelerin ebediyen pelikülde kalması dileği ile gelin şimdi kendimizi çelik, mermi, lazer ve büyünün tek kanun olduğu adrenalin yüklü sahnelere bırakalım... **-Eren E.**

10



HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS PART 2 - HOGWARTS SAVAŞI *(2011)*

İlk Harry Potter filmini izlediğinde muhtemelen kimse finalin bu kadar gürültülü ve karanlık olacağını tahmin etmemişti. Yedinci ve son yılında Harry ve dostları artık büyümüş, Voldemort'un karanlığı tam manasıyla üstlerine çökmüştür. Hogwarts ise iyiler için son direniş noktasına dönüşmüştür. Yıllardır beklenen bu final aksiyondan ziyade duygusal yoğunluğu ile sizi çarpıyor. Havada uçuşan büyüler, kıran kırana düellolar, trajik ölümler ve o zamana kadar bağlandığınız tüm karakterlerin kaderinin bu son mücadeleye bağlı oluşu mücadeleyi unutulmaz kılıyordu.

9



THE AVENGERS - NEW YORK SAVAŞI *(2012)*

Çocukken aramızda çevirdiğimiz *"Abi şimdi Iron Man uçarken havadaki uzaylıları vursun, sonra Hulk bunları duvardan duvara çarpsın"* gibi geyiklerin perdede canlanmış hâli olan New York savaşı tam manasıyla bir geek-fest, bir çeşit aksiyon şöleniydi. Loki'nin akın akın gelen uzaylı ordusu karşısında gösterilen direniş tekrar tekrar seyredilebilecek keyifte olayları da içinde barındırır. Ayrıca Avengers galibiyetinin topluca dürüm yeme ile sonlanması akıllara halı saha galibiyetlerimizi getiriyordu.

8



STARSHIP TROOPERS - BÖCEK İSTİLASI (1997)

Zamanının ötesinde görsel efektlere sahip filmin savaş sahneleri de o kadar taze ve yaratıcıydı ki. İstiladan bunalan insanlığın böceklerin gezegenine götürdüğü savaş, çeşit çeşit haşereye karşı verilen uçan kafaların kolların haddinin hesabının olmadığı, kanın oluk oluk aktığı, aşırı vahşi ve acımasız savaş sahneleri günümüzün sterilize şiddetinin yanında hayli çılgın kalıyordu. Sonuçta insanlar kazansa da, zayiat muazzamdı. Sağlam anti-militarist tavra sahip böyle bir filmden daha azı da beklenmezdi.

7



RETURN OF THE JEDI - ENDOR SAVAŞI *(1983)*

Star Wars'u efsane statüsüne yükselten *Empire Strikes Back*'ten sonra öykü artık bir finale bağlanmalıydı ve üçüncü film de bunu layığı ile yerine getiriyordu. İsyancıların İmparatorluk güçlerinin yeni bir Ölüm Yıldızı yapma girişimini sabote etme çabasına odaklanan hiper-hızlı uzay aksiyonunun yanı sıra Luke'un karanlık karşısında son sınavını verdiği ve Darth Vader'ın kehaneti gerçekleştirip Güç'e dengeyi getirdiği duygusal yoğunluğu yüksek ışın kılıcı düelloları da bizi bizden alıyordu. İsyancıların anlı şanlı zaferi, klasik üçlemenin de özeti gibidir aslında.

6



RAN *(1985)*

Shakespeare'in *Kral Lear*'ı feodal Japonya'da geçse nasıl olurdu sorusunu yanıtlayan bu ölümsüz klasik, Akira Kurosawa'nın 10 yıllık emeğinin sonucuydu ve tabii ki muhteşemdi. Oldukça uzun olan yapımda her şey finaldeki dev savaşa doğru yol alıyordu ve gökteki yıldırımların eşsiz atmosferiyle kanlı, gerçekçi ve epik bir mücadele vuku buluyordu. Tamamı gerçek oyuncularla çekilmiş, gerçek bir kalenin yakıldığı, hepsinden öte karakterlerin iradelerinin çarpıştığını hissettiğiniz bu trajik savaşın nihayetinde alevler her şeyi yutup yok ediyordu.

5



300 - TERMOPYLAE SAVAŞI *(2006)*

Frank Miller'ın grafik romanından "esinlenen" filmin ağır çekimlere doymayan, kan gölüne dönen ortamlarda abartı şiddetle yoğurulmuş savaş sahneleri sağlamdır, estetiktir, gazdır ve alabildiğine tarihten uzaktır. Zaten filmin cazibesi de gerçek bir olayın bir askerin ağzından anlatılırken süslenip abartılışında yatmaktadır. Spartalılar ölür, Leonidas maço erkeğin tanımını yapar ve Xerxes mahallenin geri kalanıyla beraber 2. filmde geri döner (film olmasaydı iyiydi).

4



APOCALYPSE NOW - HELİKOPTER SALDIRISI *(1979)*

"Coppola neden büyük bir yönetmendir?" sorusuna verilebilecek pek çok yanıttan biri olan filmde, Vietnam'daki helikopter saldırısı sahnesi savaşın bütün çıplak şiddeti ve kaypaklığı ile bezenmiştir. Hiçbir savunması olmayan masum köylülerin katledildiği sahnelere eşlik eden Vagner'in Ride of the Valkyries operası tüyleri diken diken ederken, güçlü olanın zayıfı ezdiği tüm savaşlar gibi kaybeden insanlığın kendisidir. Zaten filmin geri kalanı savaşın yarattığı delilik ve yozlaşmayı anlatır. Kazanan mı? Hangi savaşın kazananı var ki?

3



BRAVEHEART - STIRLING SAVAŞI *(1995)*

Filmin yönetmeni de olan Mel Gibson İskoçların bağımsızlık mücadelesini öylesine güçlü bir sinema ile anlatıyor ki özellikle Stirling Savaşı'nı onuncu defa da izliyor olsanız hâlâ ağzınız açık kalabilir. Tam da Ortaçağ atmosferine yakışan cinsten, hayli vahşi ve kanlı bir şekilde yansıtılmış bu sahneler akabinde gelen çoğu film için de bir yol haritası çiziyordu. Kılıçlar, baltalar, gürzler ve oklar arasından galip çıkan İskoçlar, fitne fesat işlerinin üstadı İngilizler tarafından epey bir hırpalanıp William Wallace'ı kaybetseler de özgürlüklerini kazanıyorlardı.

2



SAVING PRIVATE RYAN - OMAHA BEACH ÇIKARMASI/ D-DAY *(1998)*

Steven Spielberg o zamana kadar alışılagelmiş klişe kahramanlık hikâyelerini ve gösterişli kalabalık planları gerçekçilik uğruna kenara bırakıp alıyor kamerayı eline ve dalıyor savaşın içine. Bu öyle bir dalış ki, ilk çıktığı zamanlarda insanları şoka sokan, savaşın tüm şiddetini olabildiğince ham ve kanlı şekilde yansıtan, neredeyse korku filmi ayarında bir sekans yaratıyor. Hafızalardan silinmeyen bu sahneleri izlemek zor olsa da sinemanın gücüne tanık olmak açısından eşsiz bir deneyim olan film, Almanların yenilgisi ve müttefiklerin ağır kayıpları üzerinden savaşın anlamsızlığını güçlü şekilde yüzümüze vurmuştu.

1



THE LORD OF THE RINGS - RETURN OF THE KING - PELENNOR ÇAYIRLARI SAVAŞI *(2003)*

Burada Miğfer Dibi Savaşı da olabilirdi ama film evreninde Pelennor Çayırları Savaşı yoğunluk bakımından ipi göğüsleyen isimdir. 200 bin gibi bir düşman sayısının yarattığı umutsuzluk Minas Tirith'in yok olmadan önceki son duruşuyla birleşir. Tahtın vekili şehrin savunmasına dönüp bakmazken Rohan atlılarının gelip gelmeyeceği de meçhuldür. Ama tüm bu acımasızlığın ortasında Theoden'in konuşması, Gandalf'ın idare becerisi ve ellerinde ne varsa ortaya koyan askerlerin çabası savaşın ruhunu daha olumlu, üstesinden gelinebilir bir şekilde yansıtır. Üstelik bu savaş, devamındaki hayatlara da izini bırakıp öyle silinir.

ÇİZGİ ROMAN



BATMAN: KARA AYNA

İNCELEME

YANSIMANIZA BAKTIĞINIZDA SİZ NE GÖRÜYORSUNUZ?

JBC Yayıncılık muhteşem bir iş çıkarmaya ve bizi *Batman* klasiklerine boğmaya devam ediyor. Bunlardan biri de geçtiğimiz ay piyasaya çıkan ve bizi bizden alan *Kara Ayna*. Bu seferki maceramız **Bruce Wayne**'in "ortalıkta olmadığı", Kara Şövalye'nin pelerininiyse **Dick Grayson**'ın, yani ilk Robin'in kuşandığı zaman aralığına denk geliyor. Yeni Batman eskisine nazaran biraz daha karamsar, kendinden daha az emin, hatta yeri geldiğinde biraz daha acemi... Ama bu durum okurken aldığınız keyfi baltalamıyor, aksine yeni bir tat katıyor. **Komiser Gordon** ya da **Joker** gibi kilit karakterlerin bir farklılık hissettiklerinde verdiği tepkiler görülesi, okunası ve hınzırca sırıtılası ayrıntılar olmuş. Her iyi Batman hikâyesinde olması gerektiği gibi Komiser Gordon da bu cildin sayfaları arasında kendine hatırı sayılır bir yer buluyor. Hatta kitabın başından sonuna kadar satır aralarında devam eden ve en son macerada etkileyici bir sona kavuşan dava, yani oğlu **James**'in şehre geri dönüşü onu gayet yakından ilgilendiriyor. James gerçekten de herkesin sandığı gibi bir psikopat mı, **Gotham** da armut her zaman dibine mi düşer, yapılan onca kahramanlığın hepsi koca bir hiç için mi? İşte bu sorulara ve çok daha fazlasına yanıt bulacaksınız bu cildin sayfaları arasında. Aslında daha yazılabilecek çok şey var ama onları keşfetmek de size kalsın. Demem o ki, 3-4 farklı maceranın birbirine başarıyla bağlandığı ve muhteşem bir finalle son bulduğu bu cildi kaçırmayınız efenim. -**İhsan**

EDİTÖRÜN NOTU: Uzun süre akıllardan çıkmayacak bir Batman klasiği daha. Teşekkürler JBC! ★★★★☆





DAREDEVIL/ECHO: VISION QUEST

İNCELEME

BULUTLAR GÜRÜLTÜ ÇIKARIR MI? GÜN IŞIĞININ SESİ VAR MIDIR?

Hem yazıp hem de çizebilen çok az çizgi roman sanatçısı var. Bunlar arasında, sanatını konuşturduğu iki alanda da kalite dengesini yakalayanlar, bir becerisi diğerinden geri kalmayanlar daha da az bulunur. **David Mack**, *Vision Quest*'te böyle bir denge yakalayanlardan, hatta bununla da kalmayıp çizimlerini sınırları belli panellerden kurtaranlardan, kelimelerini çizimleriyle kaynaştıranlardan. Öncelikle belirtmek (*ve kitabın başında karakter kendisi de belirttiği için ikinci baskı yapmak*) isterim ki, *Vision Quest*, **Echo**'nun hikâyesi. Aynı *Daredevil* gibi engelli olan, kulakları duymayan Echo'nun dünyaya bakış açısını okura harika bir şekilde hissettiren bir hikâye hem de. Normalde bir çizgi romanda karakterin düşüncelerini yeri ve sınırları belli olan kutucuklar içinde okumayı beklersiniz değil mi? Ama David Mack, *Vision Quest*'te bunu yapmıyor; kelimeleri her yöne, her eksende, her taşın altına saklıyor, görsellik ile mükemmel bir biçimde kaynaştırıyor. Bunu yaparken anlatımda yakaladığı bütünlük ise takdire şayan. Sayfaları çevirip doğuştan sağır bir kızın babasıyla iletişimini ve onu kaybetmesinin ardından hayatının geçirdiği değişimi cidden yoğun bir şekilde hissediyor ve kapağını çok farklı bir şeyler "özümsediğinizi" hissederek kapatıyorsunuz. -**Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: Aykırı sayfa düzeni, fotorealizm ve sürrealizm arasında sıçramalar yapan anlatımı ile bir başyapıt. ★★★★★

DEADPOOL: WADE WILSON'IN SAVAŞI

İNCELEME

GERÇEK DEDİĞİNİZ NEDİR Kİ?

Çizgi roman dünyasının en geveze ve en kaçık anti-kahramanı **Deadpool** yepyeni bir maceraylа bizlerle. Meksika'daki acımasız bir katliamın ardından iki uyuşturucu çetesi, yüzlerce masum insan ve gizemli bir paralı asker grubu ölü olarak ele geçirilir. Sağ kalan tek kişi Deadpool'dur. Olanları açıklaması için mahkemeye çıkarılan Deadpool bu fırsatı **Weapon-X** projesine nasıl katıldığını anlatmak için kullanmaya karar verir. Ya da öyle midir? İşte orası biraz karışık...

Bu cilt Deadpool'un çarpık düşünce yapısının harika bir örneği. Okurken bir taraftan Deadpool'un kendi ağzından anlattığı *"gerçek"* hikâyeye, bir taraftan da işin *"öteki"* yüzüne şâhit oluyoruz. Olaylar olmadık zamanlarda olmadık yerlere gidiyor, işin grafiksel boyutu bir anda şekil değiştiriyor, senaryo tahmin edemeyeceğiniz yönlere doğru kayıyor ve bu arada siz bir taraftan kahkahalarınıza engel olmaya, diğer taraftan da kitabı elinizde düzgünce tutabilmeye çalışıyorsunuz (özellikle de Wilson'ın "köken" hikâyesi sırasında). -**İhsan**

EDİTÖRÜN NOTU: Biri chimichanga mı dedi? ★★★★☆



ISAAC ASIMOV

BİR ROBOT, BİR İMPARATOR VE BİR DOKTOR YİNE BİR GÜN...

Ve işte Asimov ile baş başayım. Onu anlatmaktan hep kaçındım, ama şimdi bu kadar saygı duyduğum bu büyük insanı anlatmakla yükümlüyüm. Oysa kendimce bir prensibim vardı. Tolkien, Asimov gibi yeterince büyük kişiler cılkı çıkana kadar anlatılmıştı. Haklarında yeni yazılar gördüğümde yüzümü ekşitiyordum. Ve yine ben, Robert Silverberg'ü tanıtmak ister ve kim olduğunu açıklamaya çalışırken *"Asimov ile Nightfall'da birlikte yer almışlardı"* cümlesini kurmuştum. Ne oldu sonra? Onun yerine Asimov'u yazmam gerekti.

Sevgili Asimov,
Madem burada seni anlatacağım, o zaman ez berlenmiş bilgilerden kaçınacağım. Madem seni anlatmaya kalkışacağım, o zaman az bilinen yönlerinle tanıtacağım. Usta unvanını zaman zaman kenara bırakıp "insan" Asimov'u ortaya koyacağım.
Hadi başlayalım!

Isaac Asimov, **bilimkurgu** demektir. Çünkü bu adam 20'li yaşlarında pulp-fiction olarak seyreden bilimkurguya dur demiş ve *Vakıf*'ı kaleme almaya başlamıştır. Daha sonrasında bilimkurgunun en büyük üç ustasından biri olacaktır, ama önce başkaldırması gereken bir akım vardır. Tabii bir de pulp-fiction halinden kurtarıp oldukça ciddi bir türe dönüştürmesi gereken bir tür de.

Aslen biyokimya profesörü olan bu adamı düşününce hemen akıllara *Vakıf* gelir. Ne de büyük haksızlıktır! Çünkü *Vakıf* demeden önce *Robot Serisi* demek gerekir. Ondan önce *Ben, Robot*'u okumak lazımdır. Yetmez, *İntikam Tanrıçası*'nda *Vakıf*'ın gelişimin dönemini özümseme ihtiyacı doğar. Robotlar ve uzaydan sıyrılınırsa, *Dünya Hepimize Yeter* diye haykırılır. Onu okudukça insana olan bakışınız değişir. Seversiniz insanları ve hatta robotları. Çünkü Asimov'a göre dünyayı ele geçiren robotlar fikri saçmadır. Robotların bir şekilde dünyayı ele geçirmelerinin engelleneceğini söyler. Hem neden ille bize diktatör olmak zorundalar?

Tam bu noktada **3 Robot Yasası** devreye girer. Böylece robotlar insanlara bağlanmış olur. Sonraki zamanlarda Asimov'un bu yasaların referans bile verilmeden kullanılması için, *"Yasalar aslında hep oradaydı. Ben sadece kağıda döktüm"* dediğini duyarız. Ancak robotlar yasalarla bitmez. Onların da bir psikolojisi vardır. Yoksa hiç **Susan Calvin**'i duymadınız mı? Özünde psikolog olan sivri dilli, nemrut (*ve okurlarca delicesine sevilen*) bu doktorun anlaşılmaz problemlere yol açan robotlarla ilgili ciddi tespitleri vardır.

Her şeyin böyle ciddi olduğunu mu düşünüyorsunuz? Orada bir saniye bekleyin, hemen Asimov'un esprili öykülerini ve Donovan ile Powell'ın maceralarını kapıp geliyorum. Bir de bu adamın *The History of the Decline and Fall of the Roman Empire*'dan esinlenerek 25 milyon gezegenli (*sadece insanlardan oluşan*) bir galaktik imparatorluk inşa edip yıkmak gibi bir huyu var. Biz de sonuna denk gelerek bu çöküşün etkilerini en aza indirgemeye çalışan *Vakıf*'ın insanlarıyla yüzyıllarca koşturup duruyoruz.

Daha söylenecek çok söz var! Mesela bir insan olarak agorafobik olduğundan bahsedemedim. Susan Calvin karakterini yazarken ona nasıl bağlandığına sıra gelmedi. Olsun, daha kutucuklarımız var. Henüz yeni başladık! **-Hazal**



POLİSİYE VE BİLİM KURGU: SİZİ SEÇTİM

Asimov her ne kadar bilimkurgu yazarı olarak bilinse de yeni şeyler denemekten asla kaçınmaz. *Robot Serisi* bunun en güzel örneklerindendir. Edebiyat camiasınca iki dışlanmış türü olan bilimkurgu ve polisiyeyi harmanlayarak melez bir tür oluşturur. Sonra da bunu *Robot Serisi*'nde kullanır. Böylece ortaya Dünyalı bir dedektifle başka bir gezegende üretilmiş, insansı bir robotun ortaklığı çıkar. Her yeni soruşturmada bambaşka bir gezegen ve robot yasalarına yepyeni bakış açıları bulunur.

YAKIŞIKLI SENİ!

Memnuniyetiniz Garantilidir (Yakışıklı adıyla da çevrilmiştir) öyküsünde ilk kez bir robot evde kullanılacaktır. Bunun için insan görünümlü robot **Tony** hazırdır. Ancak diğer denek olan ev sahibi kadın ondan korkmaktadır. Ayrıca kocası tarafından beğenilmemektedir ve zayıf bir karaktere sahiptir. Tony ise 1. Robot Yasası'nı bu duruma göre yorumlar ve kadına kendini güzel hissettirir. Bu öyküden sonra Asimov pek çok kadından mektup alır. Neredeyse hepsi de bir Tony'yi nerede bulacağını sormaktadırlar.

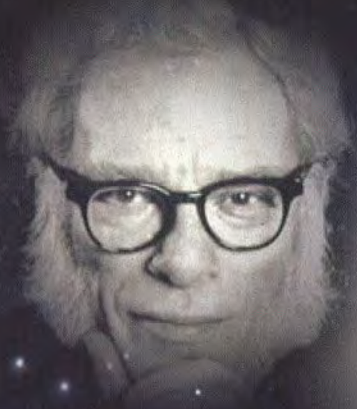


DOKTOR CALVIN, BİR ADET İLAN-I AŞKINIZ VAR

Susan Calvin... ABD Robotik ve Makine Adamlar şirketinin tek robopsikoloğu. Patronlarına bile laf sokmaktan çekinmeyen, çalışanlarca hiç sevilmeyen, hiç de güzel olmayan bir kadın o. Robotları insanlardan daha çok sevdiği herkesin dilindedir. Ve okur ona hastadır. Olaylara el koyup sorunların çözümünü bulmalarına aşıktır. Asimov da ona aşıktır. Bunu kendi ağzıyla da söylemiştir.

"Zaman geçtikçe Dr.Calvin'e aşık oldum. Sert mizaçlı bir yaratık olduğu doğruydu ama yine de onu seviyordum.







AÇIK ALANLARDAN RAHATSIZIM DOKTOR

Robot Serisi demişken **Elijah Baley**'i tekrar analım. Bu dedektifin öyle bir özelliği var ki Asimov bunu kendinden yola çıkıp başka bir hale sokarak ona aktarmıştır. Baley, (serisinin ilk kitabına da adını veren) çelik mağaralar benzeri her yeri kapalı dünyasından açık havaya ilk kez ikinci kitapta çıkar. Sağlığı ve psikolojik dengesi bozulur. Çünkü kapalı alanlarda yetişmiş biri olarak çıplak güneşle baş başa kalmak onu dehşete düşürür. Agorafobik olan Asimov bize karakterinden böyle gülümser işte.

VE ÖTESİ...

Bu kutuda anlatmak istediğim sayısız şeyi es geçerek ustanın diğer öykülerine değinmek istiyorum. Robotlardan çokça bahsettim, Vakıf'a dair bir iki laf ettim. Oysa Asimov yazılarını bunlarla sınırlı tutmamıştır. Zaman zaman distopik, bazen de esprili öykülerinin bir kısmı dünyada geçer. O hep robotlar ve *Vakıf* ile anılır. Ancak kendisinin buna vereceği cevabı hazırdır:

"Yeryüzünden başka yerlere gitmeden de yapılacak ve düşünülecek bir sürü şey vardır; dünya hepimize yeter aslında."

ROBOTİĞE LİTERATÜRDE YER AÇIN

Robotik sadece az kullanılan bir kelime değil, bir bilim dalıdır da. Bu kelimenin literatüre Asimov tarafından kazandırıldığını biliyor muydunuz? Vizyonerlik böyle bir şey, eldeki kelimelerin yetmediği o açık zihinli insanlardan biri Asimov. Ve tabii ki dile tek katkısı robotik kelimesi de değil. Bugün kafamızda karşılığı olan pek çok kavram ilk kez Asimov'un ağzından çıktı.





EJDERHANIZI EĞİTİN AMA LÜTFEN TERLİKLERİNİZİ GETİRMESİNİ DE BEKLEMEYİN.



HOW TO TRAIN YOUR DRAGON 2

EJDERHA EĞİTMEK CİDDİ BİR İŞTİR...

İlk *How to Train Your Dragon*'ı (HTTYD) fazla bir beklentim olmadan sadece eğlenmek maksadıyla izlemiştim ve tabii dumur olup kalmıştım finalinde. Zira filmi diğer animasyonlardan ayıran ciddi farkları vardı. Duygusal yoğunluğu, toplum dışına itilmiş parlak bireyin bir başka uyumsuz ile dostluğu sayesinde yeniden doğuşu gibi animasyonlarda çok işlenen ama yüzeysel geçilen konuların derinliğini hissettirmiş bir yapımdı ve her yaştan izleyici de aynı fikirdeydi; devamı gelmeliydi.

Geldi de! Öykü ilk filmin kaldığı yerden devam ediyor. Ejderha biniciliği artık Berk kasabasında olağan hale gelmiştir. **Hiccup** ve kadim dostu **Toothless** yeni teçhizatları ile bulundukları bölgeyi haritalamaya kendilerini vermiş, kasabanın şefi **Stoic** ise oğlunun artık halkına hizmet etme zamanının geldiğini düşünmeye başlamıştır. Tüm bu rutin, kötücül ve tüm ejderhalara hükmetmeye ant içmiş **Drago**'nun ve geçmişten bir karakterin olaylara dahil olması ile tehlikeli bir serüvene dönüşür.

Yapım, animasyonların devam filmlerinde düştükleri iki temel hataya düşmüyor: Birincisi daha büyük, daha gürültülü, daha komik olmaya çalışırken içi boş kalmak. İkincisi ise aile bağları üzerinden gidip aşırı duygusala bağlayıp bayağılaşmak. İlginç şekilde bu iki maddeyi de *HTTYD 2*'de görüyoruz, lakin bu bizi darlamıyor çünkü film çok daha fazlasına sahip.

Filmin yönetmeni **Dean DeBlois**'e kulak verecek olursak; film için en büyük ilhamı *Empire Strikes Back*'ten aldığını söylüyor. Bu filmin daha karanlık tonunu açıklarken Hiccup'un tavırları ve kendine has "ışın kılıcı" bize hep olgunlaşan bir **Luke Skywalker** izlenimi veriyor. Her daim tatlı ve ejder mi kedi mi belli olmayan Toothless ise bu sefer daha büyük tehditlerle karşı karşıya ve kritik anlarda yaptığı seçimler sonucunda onun da büyüdüğüne şahit oluyoruz.

Animasyon meraklılarına tam bir ziyafet niteliğinde görseller o denli etkileyici ki; **Dreamworks**'ün yeni karakter yazılımını yapan ekibe sarılmak istedim, tabii bunu yapamayacağım için artbook'u almakla yetindim. Karakterlerin her bir mimiği, duruşu, aksiyonu inanılmaz bir özenle yaratılmış. Sadece Astrid'in Hiccup'ı taklit ettiği sahne bile yeni bir mihenk taşı olmaya aday. Müzikler ve özellikle **Alexander Rybak**'ın *"Into a Fantasy"* parçası da ayrıca güzel olmuş, belirtmeden geçmeyeyim.

Yapılmış en iyi devam filmlerinden biri olduğunu düşündüğüm *HTTYD 2*, serinin geleceği için de umut vaat ediyor. Zaten bittiğinde anında daha fazlasını istediğiniz çok eğlenceli, duygusal yoğunluğu biraz daha artmış ve daha karanlık bu ikinci uçuşu kaçırmayın derim. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Animasyon açısından kurak geçen bir yılın en güzel meyvesi olan film, hikâyeyi genişletirken eğlendirmeye de devam ediyor.* ★★★★☆

EĞİTEMEYECEĞİNİZ EJDERHALAR

DRACO - *DRAGONHEART*



Günümüzdeki fantastik film furyasının öncüllerinden tuhaf bir kafadar filmiydi *Dragonheart*. Sürgün ejder avcısı ve onunla zorunlu bir ortaklığa giren kadim ejderha Draco'nun öyküsü efektleri kadar akılda kalıcı değildi. Onurlu ve vakur ejderha Draco insanlarla dost olsa da özgürlüğünden asla feragat etmeyecektir.

KING GHIDORAH - *GODZILLA SERİSİ*



Godzilla'nın en önemli düşmanlarından biri olan King Ghidorah farklı filmlerde farklı amaçlar için kullanılsa da asla sakin ve uysal bir yaratık olmadı. Özünde uzaydan düşen bir meteorun içinden çıkan bu üç kafalı yürüyen felaket, sayısız kereler Japonya'yı dümdüz etmişse de her daim dostumuz dev kertenkele tarafından mağlup edilmişti.

SMAUG - *THE HOBBIT*



Kitabı okuyanların yıllardır merak ettiği ve geçen yıl karşımıza çıkan Peter Jackson'ın Smaug yorumu kesinlikle bu altın meraklısı yaşlı kurnazın hakkını veriyordu. Onun farkı kolay kolay alt edilemeyecek zekâsı ve egosuydu. Selam verip borçlu çıkabileceğiniz türden bir yaratık olan Smaug, kesinlikle laf dinleyecek türden bir ejder değildi.



MALEFICENT

İSTEMESENİZ DE SEVDİĞİNİZ BİR HİKÂYE

"Küçükken okuduğunuz masalları bir hatırlayın..." diye girmeye niyetim yok bu yazıya. Çünkü bizim masal müfredatına nedense hiçbir zaman girmemiş bir masaldan bahsedeceğim. Biz çocukken Kül Kedisi, Pamuk Prenses falan biliyorduk bir tek. Uyuyan Güzel vardı tamam ama, Malefiz (Maleficent yani) kimdi, neydi hiçbir zaman bilemedik. İşte **Angelina Jolie**'nin hayat verdiği ve aslen iyi niyetli bir peri olan *Maleficent*'ın hikâyesi de siyahla beyazın net ayrımından öte grilerin cümbüşüyle çıkıyor karşımıza. Yalnızlığın tetiklediği alışılmadık bir arkadaşlık yerini önce sevgiye, sonra farklı bir ihanete bırakıyor. Zaten bizim bildiğimiz "Kötü Kraliçe" konseptine de Maleficent böyle giriyor. Ama asıl güzel kısım devamında geliyor, çünkü Maleficent kaskatı bir kötü değil. Kendince eğlenceleri, keyifleri, pişmanlıkları var. Film de özellikle buna odaklanıyor. Gerçi Angeline Jolie'yi çok bir sabit, çok bir durağan izliyoruz ama kemikli yüzüyle (ne kadarı makyaj acaba) etkileyici bir portre sunuyor bizlere. Yine de daha çok yan karakterlerle desteklenen film, bittiğinde "keşke bir macera daha olsa" dedirtiyor. Üstelik *Frozen*'ın yolundan giderek Disney'in alışılageldik konseptlerinden birinde bizi ters köşeye yatırıyor, iyi de oluyor. **-Sarp**

EDİTÖRÜN NOTU: *İyiyle kötünün sınırlarının net çizilmiyor olması bazen daha güzeldir.* ★★★★☆



EDGE OF TOMORROW

All You Need is Kill isimli manga serisinden uyarlanan *Edge of Tomorrow*'da dünya, nasıl bu kadar seri ve kurnazca gerçekleştiği anlaşılamayan bir uzaylı istilası ile karşı karşıyadır. Daha önce sıcak savaş yaşamamış subay Cage, savaş alanında bir Mimic öldürüp kendisi de ölünce bu sorunun cevabı aydınlanır. Çünkü Cage mucizevi bir şekilde her şeyi hatırlayarak aynı güne tekrar uyanır. Bu beceri ve dış iskeletle Cage, insanlığın kurtuluşunun anahtarı niteliğindedir. Tom Cruise, *Groundhog Day* filminde **Bill Murray**'nin içine düştüğü durumu sıcak savaş ortamında yaşıyor aslında. Defalarca aynı günü yaşayan Cage'in akıl almaz sürükleyicilikteki ve başarılı kurgu sayesinde kendini hiç tekrar etmeyen macerası, enfes efektler ve akıcı anlatımla birleştiğinde izlemesi keyifli bilimkurgulardan biri ortaya çıkmış oluyor. Buna hiç de yavan olmayan ana hikâyeyi ve gayet yerinde finali eklediğimizde bir solukta izlenen *Edge of Tomorrow* bir süredir yaratıcılığını ortaya koyamayan bilim kurgu-aksiyon sinemasına da taze bir nefes aldırıyor. Bu sefer oldu Tom, sonunda başardın. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU: *Emily Blunt ile aynı günü defalarca yaşamak mı? Alırım bir dal.* ★★★★☆



THE ROVER

The Rover izleyicisiyle arasına mesafe koyan ama içine girmeyi başabileni de ödüllendiren bir film. Çünkü yönetmen ve hikâyeyi uyarlayan **David Michod** cevaplarla değil nedenlerle ilgilenmiş ve sizden tek istediği, o nedenleri takip etmeniz. Hayranı olduğum **Guy Pearce**, arabasını çalan katillerin peşine düşüyor hikâyede. İntihar görevi tadındaki bu yolculukta ona **Robert Pattison** da yoldaşlık ediyor. Ekonomik çöküşün 10 yıl ardından bir Avustralya kasabasında başlayan hikâye çok farklı yerlere gitmiyor. Sıcağın, tozun ve fakirliğin buram buram hissedildiği coğrafyada detaylar zengin ama bu detayların neden orada olduklarının cevabı izleyene bırakılmış. Kaybedecek bir şey kalmadığında insanın nasıl değiştiğini ekrana yansıtmayı başarmış David. Bazen "yok yahu, bu kadar da olmaz" diyebiliyorsunuz ama biraz empatiyle hikâyeye girmişseniz, karakterler ve davranışlarının formüle uygun gittiğini görebiliyorsunuz. Türkçe adı *Takip* olan film, adı gibi genelde takip üzerine kurulu ama bir o kadar da hayatta kalma mücadelesi de geçiyor. Muhteşem bir film değil ama içine dalmayı başarabilenleri memnun edecektir. **- Volkan**

EDİTÖRÜN NOTU: *Bazen tek ihtiyacımız sonuna kadar gidebilecek gücü bulabilmektir.* ★★★☆☆

HEAVENLY SWORD

PS3'ün bebeklik çağında ve daha ortalarda *God of War 3* yokken ilk oyunlarını yapan **Ninja Theory**, *Heavenly Sword* adında; gördüğümüzde hakikaten *"ahan da next gen budur"* diyebileceğimiz ufak şaheseri piyasaya sürmüştü. Özellikle **Andy Serkis**'in motion capture destekli Bohan rolünde harikalar yarattığı oyun, kısalığından dolayı eleştirilse de hiç sıkmayan son derece eğlenceli bir yapımdı. Şimdi filmi ileri saralım. Zamanı da değil, bayağı yazımızın konusu olan şu 2014 tarihli garabeti ileri saralım. Son dövüşleri izleyelim ve kapatalım. Film oyunun atmosferine ihanet derecesinde çok değişiklik içeriyor. **Kai** ve **Bohan**'ı özel kılan delilikleri gitmiş, **Shen** neredeyse kötü adam olmuş ve senaryo delik deşik. Görsellik modellerin biraz daha HD olması dışında oyundan bile zayıf, animasyonlar deseniz ağırlık hissi yerlerde, zeminler kalıp halinde düz *(animasyonda kolaya kaçmanın en belirgin yolu)* filmin temposu ise lüzumsuz hızlı ve bu, yaratılmak istenen duygusal etkiyi bir hayli düşürmüş. Nereden tutsanız elinizde kalan, orijinalinin gerisinde bir film olmuş. Kısaca olmamış. **-Eren E.**



EDİTÖRÜN NOTU: *Gidin oyunu tekrar oynayın, daha çok eğlenirsiniz.* ★★☆☆☆



GOTHAM

BU EFSANENİN NE ÇOK BAŞLANGICI OLDU BÖYLE



Lağım ızgaralarından buharlar çıkan, karanlık, sokakları kanla ıslanmış bir şehir. Suçun kontrolden çıktığı, kanunların yetersiz kaldığı bir sistem. Sizi kurtarması için bir kahramanı bekleyemezsiniz. Burası bir çizgi roman sayfası değil. Maskeler ve pelerinler henüz sadece tiyatro salonlarında. Şehrin çürük fare yuvalarında tek umudunuz, ölümlü ve çaylak detektif **Jim Gordon**. Burası Gotham, ve yapılacak çok işimiz var.

Batman karakterinin süper güçleri olmaması dolayısıyla teknolojik üstünlüğünü ve disiplinini kullanarak suçla savaştığı fikri, özellikle 2000'li yıllarda bu evrende iyice bir *realizm* akımına yol açmıştı. **Nolan** filmleriyle gerçekçiliğe son derece yaklaşan seri, *"süper kahraman"* imgesini gözlerinden ışınlar çıkan uzaylılar seviyesinden alıp biraz daha sokağın tozunu, asfaltın ziftini tattırmaya başlamıştı izleyicisine. *Gotham* da işte bu akımın son noktası gibi bir şey aslında. Hikâye **Batman, The Penguin, Poison Ivy, Joker** gibi karakterlerin daha bu maskeli kimliklerine bürünmeden önceki yıllarında geçiyor. Ana karakterimiz **Jim Gordon** (Ben McKenzie), detektifliğe yeni atanmış, prensipleri olan bir polis memuru. Genç **Bruce Wayne**'in (David Mazouz) ailesinin öldürülmesinin ardından Bruce'a katili bulacağına dair söz veren Gordon, kanunsuz ama özünde iyi gibi görünen partneri **Harvey Bullock** (Donal Logue) ile birlikte Gotham'ın en tehlikeli suçlularıyla dans etmek zorunda. İlk bakışta konsept olarak *Smallville*'i hatırlatan dizi, o derecede süpernatürel (ibretlik kelime) unsurlar bulundurmasa da, DC evreninden tanıdığımız onlarca ismi bünyesinden eksik etmiyor. Eleştirmenlerin açıklamalarına göre temelinde bir polisiye olan *Gotham*'ın bölümleri, *"45 dakikalık bir film ritminde geçiyor"*muş. Yapımcılar *Gotham*'ın *"gerçekçi bir temele dayandırılacağını"* söyledikten sonra ekliyorlar: *"Fakat sıradan bir polisiye beklemeyin. Bu hâlâ Batman evreninde geçen bir hikâye."* Yani polisiye dediysek Rıza Baba'nın adamlarını beklemeyin burada. Bol bol patlamalı, fantastik, komik, tehlikeli ve seksi bir tema yakalanmaya çalışılmış.

Bu arada dizinin geçtiği evren, DC film evrenlerinin herhangi birinden ayrı olacakmış. Fakat çizgi romanlarla ilgili bir şey söylenmiyor. İnternette şimdiden büyük tartışma ve kaygı söz konusu. Belirsizlik bir yana, çizgi roman serisinin severleri, dizinin Batman hikâyesinin geçmişini bulandıracağından çok çekiniyor. Sanırım bekleyip göreceğiz.

Fakat bildiğimiz bir şey varsa, o da kadronun çok renkli olduğu. Bruce Wayne ve Jim Gordon'ın yanı sıra, **Selina Kyle, Alfred, Edward Nygma, Oswald Cobblepot** gibi isimler ilk sezon için şimdiden resmi olarak açıklanmış durumda. Selina Kyle, küçük yaşına rağmen şimdiden **Catwoman** moduna bayağı girmiş olarak karşımıza çıkıyor. **The Joker**'dan da bahsediliyor, fakat henüz hakkında ne bir görsel, ne bir aktör bilgisi mevcut. Dizinin en merak edilen noktalarından biri olacağını tahmin ediyorum. **Poison Ivy** karakteri de var, fakat adı Pamela Lillian Isley yerine Ivy Pepper olarak değiştirilmiş. Nedenini herhalde ileride öğreneceğiz.

Gotham'ın 16 bölümlük ilk sezonu, **22 Eylül** itibariyle Fox'da başladı. Konuşmak için belki erken ama ilk bölüm hayal kırıklığı yaratmadı. Devamı için de hırıltılı sesim ve pelerinim hazır! Havaların da soğumasıyla birlikte atmosferimiz kurulmuş oluyor. Ah bir de içinden duman çıkan kanalizasyon ızgaralarımız olaydı evde. **-Erim**

KUŞE KAĞITTAN TV EKRANINA

Tahinimce bu serinin en yakın olduğu materyal, DC Comics'in Gotham Central çizgi roman serisidir. O seri, Batman'in de var olduğu yıllarda geçmesi hariç, tam olarak bu dizinin tadında bir şeydi: Gotham şehrinde geçen bir noir seri. Sanat tarzı, yazımı ve muhteşem atmosferiyle, kesinlikle şiddetle tavsiye ettiğim bir seridir kendisi. Batman'in yalnızca arada bir görünüyor olması, göründüğü o sahneleri çok daha etkileyici yapıyor. Zaten dizinin geçmişine baktığınızda, DC'nin zamanında Gotham Central için bir dizi ayarlamak için uğraştığını da görebilirsiniz. 2006 yılında Warner Bros., seriyi bir televizyon dizisine dönüştürme fikrine yüzde yüz hazır olduklarını, fakat o sırada bir sözleşme yüzünden televizyonda Batman içerikli şeyler yayınlayamadıklarını açıklamıştı. İki taraf da dizinin gerçekleşmesi için çok çaba sarf etmiş, ama nihayetinde proje yatmıştı. Her yatışın bir kalkışı varmış demek ki.



HOUDINI

NE HAKKINDA?

Gelmiş geçmiş en ünlü sihirbaz, göz bağlayıcı ya da daha doğru tarif etmek gerekirse *'Kaçış Ustası'* **Harry Houdini**'inin hayat hikâyesini anlatıyor. Hayat hikâyesi gerçek ile kurgu tarihin bir karışımı olarak harmanlanmış. Çünkü *"The Secret Life of Houdini: America's First Super Hero"* adlı kitabın Houdini'nin aslında bir Amerikan ajanı olduğu tezi üzerinden dizi öyküleniyor. Dizi de Houdini'nin yaptığı birçok efsanevi kaçış numarasına şahit olurken sadece dizi için kurgulanmış abartılı numaraları da görüyoruz.



NEDEN İYİ?

Çünkü son zamanlarda dizilerde çok ünlü oyuncuların oynama kervanına bu sefer **Adrien Brody,** Houdini rolüyle katılıyor ve tahmin edersiniz ki oyunculuğu ile efsanevi sihirbazı müthiş şekilde ekrana yansıtıyor. Özellikle dizinin tempolu ve sert müzikleri, en ince detayına kadar hazırlanmış sahneleri ve kostümlerinin yanına 1900'lerin mimarisini çok güzel şekilde yansıtan bilgisayar efektleri de eklenince yapım göz dolduruyor. İki bölümden oluşan Houdini size dört saatlik heyecanı garantiliyor **-Nurettin**

EDİTÖRÜN NOTU: *Sankim dizi değil de dört saatlik uzun ve çok kaliteli bir film izliyormuş gibi düşünün. Kaçmaz.*

★★★★★

OUTLANDER

NE HAKKINDA?

Diana Gabaldon'un çok satan kitap serisinden uyarlanan *Outlander*, TV ekranlarına **Ronald D. Moore** tarafından taşınıyor. Evet, kendisi *Battlestar Galactica* efsanesinin de yaratıcı yapımcısıydı. 1945 yılında yaşayan bir hemşire olan **Claire Randall** bir şekilde zamanda yolculuk yaparak *1743* yılına gider ve orada tanımadığı bir adam ile zorla evlendirilir. Bu savaşçı ve romantik adama yavaş yavaş duygular beslemeye başlayan Calire'in *İskoç* kırsallarında geçen bu fantastik ve dramatik aşkı hem entrika, hem tarih, hem de biraz da olsa bilim kurgu sosuyla karşımıza çıkıyor.



NEDEN İYİ?

Öncelikle projenin başındaki adamın Ronald D. Moore olması güven verici ve dizinin gidişatı da bu güveni tazeliyor. Tarihi ve gerçekçi ayrıntılar, romantizm ve iyi oyunculuklar bu gittikçe temposu artan yapımın elindeki at, kılıç ve kalkanlar dışındaki en sağlam silahları. Tabii bir de doğal güzelliğin en kudretli şatolarından olan **İskoçya** etmeni var. Diziyi izlerken yeşile doyuyorsunuz. Zamanda yolculuk temasını duyup saf bir bilim kurgu beklememenizi öneriyorum. *Outlander*, temelini fantastik bir kurguya dayayıp yönünü sıkı bir hamle ile romantizme, savaşa ve maceraya çeviren ve ne istediğini bilen, tarih severleri kilitleyen kaliteli bir uyarlama yapım olmayı başarıyor. **-Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU: *Zamanda yolculuk yapsam 18. yy İskoçya'sına giderdim diyorsanız hiç zahmet etmeyin, izleyin.* ★★★★★



LEGENDS

NE HAKKINDA?

Bir ajanın, onun karanlık geçmişinin ve katıldığı görevlerin hikâyesini anlatıyor. Hemen hemen her ajan dizisi ya da filmi ile aynı klişe yapıya sahip değil mi? Değil... Çünkü *Legends*'taki ajanımızın uzmanlığı içeri sızdırılan bir muhbir olması. Kısacası, *Truva Atı* diyebilirim. Tamamen kurgu bir geçmişle sahte bir kişiliğe bürünen ajan **Martin Odum** tehlikeli grupların içine sızıp onları çökertiyor. Yalnız şöyle bir sorun var, Martin Odum rolünü çok iyi yapıyor ve kendisini "Legend" denen sahte kişiliğe fazla kaptırabiliyor. İşte o noktada gerçek karakteri ile sahte karakteri arasında bir kırılma oluyor ve buna bir de karanlık geçmişi eklenince....

NEDEN İYİ?

Houdini ile aynı nedenden dolayı bu dizinin en büyük avantajı ünlü bir oyuncuyu oynatması: **Sean Bean.** Kesinlikle abartmıyorum, Sean Bean dizinin ilk bölümünün daha üçüncü dakikasına geldiğinizde büründüğü "Legend" karakterini oynayışı ile ustalığını hissettirip sizi diziye bağlamasını biliyor. On bölümden oluşacak ilk sezonda anladığım kadarıyla Martin Odum "Legend" karakterlerine bürünüp gizli görevleri bitirirken arada dizinin asıl konusu olan Martin'in gizemli geçmişinin yaratacağı sorunları göreceğiz. Sean Bean yerine başka biri oynasa fiyasko ile sonlanması muhtemel zor bir rol "Legend" ajanlığı. **-Nurettin**

EDİTÖRÜN NOTU: *Basit bir ajan dizisi olup olmadığını ileri bölümlerde göreceğiz. Şimdilik Sean Bean diziyi taşıyor. İzlenir.*

★★★★☆

UNDER THE DOME

KUBBENİN ALTINDA NELER DÖNÜYOR?



Dizi izlemeyi seven birisi olarak *"bu yaz dizisi, bu kış dizisi, ortada japon animesi"* gibi bir ayırım yapmak istemiyorum hiç (Bu iğrenç kelime esprisinin midenize oturması için az bir soluklanın bakayım). Ama her yıl yaz aylarına geldiğimizde, kışın tutmayacağı kabak gibi belli olan diziler önümüze taze taze sunuluyor. Bu aralar önde olan tür bilim kurgu. Ben de başladıklarımdan geriye ne kalmış, neyi hâlâ izliyorum diye dönüp bakınca *Under the Dome* el sallıyor. Ama bir fanusun içinden, mümkünse de uzaktan.

Şimdi böyle dediğime bakmayın. İkinci sezonunu deviren *Under The Dome*'un kötü bir dizi olduğunu ima etmiyorum. Ama yukarıda bahsettiğim yaz / kış döngüsünü düşündüğünüzde hakikaten bu dizi kış sezonunda iş yapmayabilirmiş. Temelini **Stephen King**'in bir eserinden alan ama artık kitapla pek alakası kalmayan bir seri *Under the Dome*. Mistik bir şekilde kurgu kasaba **Chester's Mill**'in tepesini kaplayan bir kubbe vardır ve bu kubbenin altında kalanlar, kendilerince yaşamlarını idame ettirmek zorundadırlar. Dışarıya çıkış, dışarıdan geliş yoktur (*hadi oradan be!*).

İlk sezonunda kendisini mesih olarak addetmeye meraklı karakterlerle uğraştıktan sonra ikinci sezonda biraz daha kişisel konuları bırakıp *"ya bu kasabanın hayatta kalmasına dikkat etsek fena olmaz."* deniyor. İkinci sezon sevme ihtimalinizin bulunduğu ama (*kime yakınlık duyacaklarını bilemeyip manipüle edilmeleri çok kolay olduklarından*) bir türlü içinizin ısınamadığı karakterlerin eksilmesiyle, yenilerinin eklenmesiyle geçecek ama en azından ana hikâyede ciddi kıpırtıların olması, adı çok anılan ve kubbeye dair öngörüleriyle zamanında deli damgası yiyen birisinin etkileriyle azıcık da olsa ritmini yükseltecek. Hâlâ kıl bazı karakterler var, ilk sezonu izlediyseniz tahminen hâlâ Barbie de sizin favoriniz olmaya devam edecek.



Ama bu sezon bir şeyleri sonuçlandırma, yavaş ritmi sonlara doğru hızlandırarak seriyi kendince tepe noktasına taşıma derdinde.

Aslında 13 bölüm, yani tek sezon olarak hayatına başlayan bu seri reytinglerin yüksek olmasından dolayı ikinci sezonu kapmıştı. Herhangi bir iptal haberi gelmedi, ayrıca son bölüm de CBS'in sisteminde *"sezon 2 finali"* olarak geçiyor. Yani 3. sezonu da göreceğiz. Zaten ikinci sezon bunu hissettirir şekilde son buluyor. Yaz sıcaklarında ya da okulun ilk zamanlarında bir bakayım derseniz, çok da pişman olmazsınız. Ama büyük umutlarla yaklaşmayın bu sezona derim. *"Yaz dizisi abi işte, ne beklersin ki".* -**Sarp**

EDİTÖRÜN NOTU: *Mevsime göre farklı puanlamalar kullanalım biz. Sonbahara denk gelen sonuyla yaz mı kış mı desem bilemedim*

★★★☆☆

HABERLER

HODOR HODOR HODDDOOOR! BİR DE BRAN...

Karakter bolluğu olan kitap ve televizyon serisi Game of Thrones adına hayranların en çok şikayetçi olduğu konulardan biri sevdikleri karakterleri kısıtlı süreler ile ekranlarda görmeleri. E bir de buna az sayıda bölümden oluşan sezon eklenince bir karakter için koca sezon toplamında en fazla 15-20 dakika ayrılıyor ve izleyiciye yeterli gelmiyor. Şimdi bundan da kötü bir haberimiz var. Ve biraz spoiler içerebilir, o yüzden dikkat. Game of Thrones'un yeni sezonunda Hodor ve Bran hiçbir şekilde zaman almayacak ve karşımıza çıkmayacaklar. Bundan çıkaracağımız sonuç zaten 4. sezon finalinden de belli olduğu üzere Bran'ın çok önemli bir karakter olduğu ve ortaya çıkmak için kilit bir zaman beklediği oldu. Bran bir yana çok sevdiğimiz Hodor'u göremeyecek olmak da bir hayli üzücü olacak. Ama yeni katılan aktörlere ve hazırlanacak olan setlere baktığımızda yine önümüzdeki sezon her zamanki gibi heyecan kat sayımız yükselmiş durumda.

AGENTS OF S.H.I.E.L.D. İÇİN YENİ OYUNCULAR

Marvel sinematik evreninin TV ayağı Agents of S.H.I.E.L.D. için yeni isimler gündemde. Öncelikle ajan kadrosuna Lance Hunter karakteri için yeni katılan isim Nick Blood oldu. Paralı bir asker olan Hunter, bu defa S.H.I.E.L.D. için çalışacak gibi. Ayrıca Xena ve Spartacus'tan beri hayranı olduğumuz Lucy Lawless da kadroya katılan bir diğer isim. Kendisinden bir kötü kadın performansı bekliyoruz. İlginç bir katılım da 2. sezonun açılış bölümü için olacak. "Shadows" isimli bölümde Captain America'dan hatırlayacağımız ve yakında kendi serisine kavuşacak olan Peggy Carter karakteri Hayley Atwell'in katılımı ile bu dizide hayat bulacak. Muhtemel bir flashback bizleri bekliyor. Agents of S.H.I.E.L.D. 2. sezonu ile 23 Eylül'de Marvel evrenini daha da genişletmeye geliyor.



KİTAP

KARANLIK TARAFTA BİSKÜVİ VAR, GELSENİZE

DARTH BANE III – KÖTÜLÜĞÜN HANEDANI - *DREW KARPYSHYN*



"SENİN ZAMANIN DOLDU BANE"

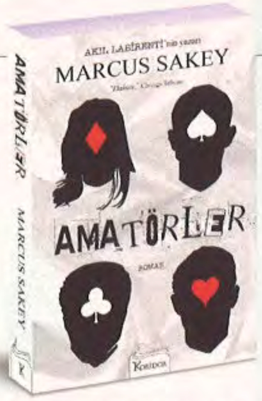
Eylül 2013 sayısına dönüp bakınca, **Darth Bane**'in hikâyesinin başlangıcını kulağınıza fısıldamışım aslında. *Yıkım Yolu* ile başlayan üçlemenin ilk iki eserini anlatırken *"Son kitabından haber beklerken, bu haliyle bile Sith'lere ışık tutan, leziz bir ikilidir bu kitaplar"* demişim. O zaman söyleyin bakalım, ödevinizi yaptınız mı? Çünkü zaman geldi.

Kötülüğün Hanedanı, üçlemenin sonu olsa da tümüyle Bane serisini bitirmiyor. Gerçi Haziran 2014 sayısında yazdıklarımdan sonra Star Wars'ta EU'nun halini tartışmak biraz zor. Ama ikinci kitaptan 10 sene sonrasında hikâyeyi eline alan, onu güzelce yontan, uzun zamandan beri *"kimin başı yanacak, kim kalacak, kime ne olacak"* sorularını göreceli olarak kısa bir kitapta tanıtıp anlattığı karakterler için bile sordurabilen bir kitap. Ambria'da geçen yılların sonunda İkili Yönetim (Rule of Two) kurallarına göre yaşayan **Bane** ve **Zannah** galaksiye yaydıkları casus ağını daha konforlu bir yerden kontrol etmektedirler. Ama geçen 10 yıla rağmen Zannah üstadına meydan okumamıştır. Bu da Bane'i düşüncelere sürükler: Acaba Zannah, Sith'lere önderlik edecek kadar güçlü değil midir? Peki Orbalisk'lerin vücudunda bıraktığı acılar? Eğer Zannah doğru kişi değilse, başka bir çırağı yetiştirecek vakti var mıdır?

Bu sorularla başlayan, Bane'in iki kitaptır süregelen mantık dizisi ve kişiliğini aynı tutarlılıkta yansıtan, karakterlerin paranoyayla şüphe arasında gidip gelmesini harika bir perspektif döngüsüyle anlatan, ama bunu 290 civarında sayfayla bitiveren bir kitap *Kötülüğün Hanedanı*. Star Wars seviyorsanız, düz iyi ya da kötü algısı size batıyorsa, birçok kavramı gerçeklerle değiştirdiğinizde Bane, Zannah, Huntress ve diğer birçok karakterde kendinizi görebilme ihtimâli de gözünüzü korkutmuyorsa kesinlikle şans vermelisiniz. **-Sarp**

EDİTÖRÜN NOTU: *Darth Bane üçlemesi Lord'un adına yaraşır bir şekilde bitiyor. Keşke Disney'de biraz cesaret olsaydı da, devamını da okuyabilseydik.*

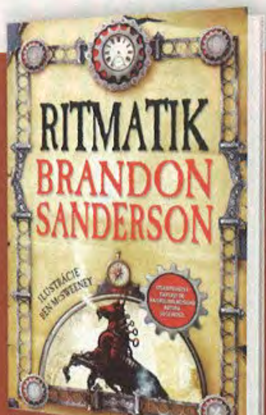
★★★★☆



AMATÖRLER - *MARCUS SAKEY*

AMATÖR KAHRAMAN DÖRTLÜSÜ

Chicago'da geçen, değişik bir polisiye roman olan Amatörler, klasik "İpuçlarını topla, şüphelileri ele, suçluyu bul" gidişatından farklı bir yol izliyor. **Jenn**, bir seyahat firması çalışanı, **Alex** boşanmış, bir kız çocuk sahibi barmen, **Mitch**, otel kapı görevlisi ve Jenn'e âşık, **Ian** ise zengin ve kumar bağımlısı bir borsacı. *"Tuzu kuru, mutlu bir hayatları var"* denebilecek, otuzlu yaşların başındaki bu dörtlü her perşembe akşamı buluştukları restoran – barda, hiçbir tehlikesi olmadığını düşündükleri bir soygun planı yaparlar. Ancak hiçbir şey planladıkları gibi gitmez, birçok aksi ve kötü olay peş peşe gelir; kötü adamlar ve polisin arasında kalmış, üstelik boylarını fazlasıyla aşan bir sorunu çözmek zorundadırlar. Sonlara doğru birbirlerine olan sadakat ve güven duygusundan başka tutunacak dalları kalmamıştır. Rahat okunan 400 sayfalık bu ilginç polisiyenin sonunu merak eden kitapseverlerin dikkatine… **-Noyan**



RİTMATİST - *BRANDON SANDERSON*

ÇEK TEBEŞİRİNİ!

Elantris'le gönlümüzde taht kuran, *Kralların Yolu* ile en sevdiğimiz yazarlar arasında zirveye oynayan **Brandon Sanderson**'ın dilimize kazandırılan son eseri *Ritmatist*. İnsanlar burada ikiye ayrılıyor: Ritmatist olanlar ve olmayanlar. Kahramanımız **Joel** ise olmayan, ama olmak için can atanlardan. Peki nedir Ritmatist? Basit… Tebeşirlerle muhteşem büyüler yapabilen ve vahşi tebeşir canavarlarına karşı tüm dünyayı koruyan bir topluluk onlar. Üstelik bu işte oldukça da başarılılar. Ama bir gün hepsinin çocukları kaçırılmaya başlandı. Bunu ardı ardına gelen tuhaf olaylar takip etti. Peki bunun arkasındaki sır ne? Ritmatist'lerin eli kolu bağlıyken buna kim dur diyecek? Tabii ki siz, sevgili okur… Bu güzel macerada Joel ile Melody'ye katılarak. **-İhsan**



KORKUNUN BÜTÜN SESLERİ

DERLEME BİLİMKURGU ÖYKÜLERİ

Oldum olası bilimkurgu öykülerinden oluşan derlemelere bayılırım. Bu tip ufak öykülerde kaybolmak, tanıdığım yazarların sonuca hızla ulaşan kurgularına şahit olmak ve bazen de yeni yazarlar keşfetmek en keyif aldığım ve beni en çok değiştiren okumalardandır. İlk baskısı **1993** yılında yapılmış bu kitap **2011** yılında tekrar basıldığı zaman **Bradbury, Asimov, Lem, Vennegut Jr., Heinlen** gibi isimlerin artık daha fazla bilinir olmasından yararlanarak o yıllardan daha fazla ses getirdi aslında. **Sedef Öztürk** ve **Levent Mollamustafaoğlu**'nun ince seçimlerle derlediği, kusursuz çevirdiği bu bilimkurgu öyküleri, kendi deyimleriyle "biraz daha edebiyat-altına inerek, kötümser ve rahatsız edici kurguların merkezinde" karşımıza çıkıyor. Hepsi birbirinden önemli yazarlar, hepsi birbirinden güzel öyküler bu defa bütünüyle teknoloji çağını değil insan doğasını tahmin etmeye çalışıyor. **-Pozan**



INTERPOL - EL PINTOR

BU SENE KIŞ SERT GEÇECEK...

Ah be 2000'lerin başı... Sen neydin öyle? Bir başlasam saatlerce konuşacağım gitar müziğinin şahlanışı hikâyelerini anlatmakla bitmez. Her hikâyenin; özellikle böylelerinin bir kahramana ihtiyacı olduğu söylenir ya, işte **Interpol** post-punk'ın ve özellikle gitar müziğinin siyah bir ışık saçan kahramanıdır. 2002 yılında yayınlanan *Turn on the Bright Lights*, Y neslinin kimisinin ruhuna kapanmayacak çizikler atan, kimisininse mevcut yaralarını yeniden deşen albüm ötesi bir albümdü ve gitar müziğini ölümden döndürüyordu. **Paul Banks**'in ağız kıran bariton vokalleri, **Daniel Kessler**'in kalp titreten gitar riffleri, **Carlos Dengler**'in melodik bassları, **Sam Fogarino**'nun ritmik davulları muhteşem bir uyum içerisinde karanlığı ağlatıyordu. İkinci albüm *Antics* ise 2004 yılında yayınlandığında birçok kişi onları dünyanın en iyi birkaç müzik grubundan biri olarak ilan etmişti bile. Fakat sonra bir şey oldu, Interpol eski havasını yitirdi ve bir daha hiçbir kış mevsimi nedense eskisi gibi olmadı.

Nerede jilet gibi bir takım görsem aklıma gelen Interpol yeni yayınladığı *El Pintor* ile bu kışı daha bir soğuk, daha doğrusu daha bir "cool" geçireceğimizi söyler gibi. Köklere dönüş iddialarına çokça şahit olduk ve şüpheliyiz ama zamanında kendi tarzlarıyla gitar müziğini kurtaran bu kahramanlar şimdi de kendilerini kurtaracak destanı yazmaya başladılar gibi geliyor. Özellikle Carlos'un gruptan ayrılmasından beri bir türlü o eski harmoniyi yakalayamayan grup bass gitarları da Paul Banks'in çalmaya başlaması ile sound'unu oturtmuş, hatta eski dönemlerinden örnekler sergiler hâle gelmiş durumda. Paul Banks solo çalışmalarının ardından öz grubu için de yeniden iyi sözler yazmaya başlamış. Vokal yeteneği yine bildiğimiz gibi ve biraz da bilmediğimiz gibi. Sesini değişik tonlarda kullanmaktan çekinmiyor oluşuna bir ilk diyebiliriz. Daniel Kessler ve gitarı yine sanki birlikte yaratılmışçasına harika işlere imza atmış. *El Pintor* nasıl becermişse bir o kadar Interpol'ken bir o kadar da değil. Köklerine dönmeye çalışan ve hâlâ anlatacak çok şeyi olan 3 harika müzisyenin bir isyanı gibi. Bazı şarkıları ilk ya da ikinci albüme koysan hiç sırıtmayacaklar gibiyken bazılarınınsa kesinlikle yeni bir albümde olmaları gerektiğini hissediyorsunuz.

All the Rage Back Home, Breaker 1, My Desire, Tidel Wave gibi parçalar hızlıca favorilerim oldular. Fakat bu albümü çevirdikçe hepsinin ayrı bir yeri olacak gibi hissediyorum. Onlardan yeni bir *Turn on the Bright Lights* beklemekten vazgeçin artık. Bazı mucizelerin sadece bir defa gerçekleştiğini artık kabullenmek gerekiyor. Interpol sadece albüm isminde değil, bir grup olarak da kendi anagramını (*günaydınlar*) yapmaya çalışıyor, aşina olanların kolayca çözdüğü ve memnun kaldığı, aşina olmayanların ise çözmek isteyeceği bir albüm ile hikâyesini yeniden yazmayı hedefliyor. Sizden istedikleri ise sadece bir çift kulak, başka bir şey değil. -**Pozan**

EDİTÖRÜN NOTU: *"Sen Interpol'sün büyük düşün!" dedik ve sanırım sonunda sözümüzü dinlettik.* ★★★★☆

3 ŞARKIDA INTERPOL

OBSTACLE 1 (2002)



Bu şarkıyı ilk duyduğumda girdiğim kilitlenme durumunu açıklamakta güçlük çekebilirim. Paul Banks'in acı çeken ve çektiren mükemmel vokalleri, aksak davullar ve tabii ki Kessler'in kendinden geçiren gitar melodileri.. Hayat 2000'lerle birlikte gittikçe ritmini kaybedip monotonlaşırken New York'tan gelen bir şarkı birçok genci uyandırmayı başarmıştı. Karanlığın içinden bir ses isyan ediyordu: "Oh, she's bad..."

SLOW HANDS (2004)



"Can't you see what you've done to my heart and soul? This is wasteland now.." Daha söylenecek bir söz olabilir mi bilemiyorum ama bu kadar acı ve bir o kadar da cool sözlerin üstüne böylesine kesin gitarlar yazmak kusursuz ve modern bir post-punk şarkısının nasıl olması gerektiğini özetliyor gibiydi. Bu şarkının çaldığı ya da söylendiği her an çok ama çok güzel zamanlardı.

NO I IN THREESOME (2007)



Bir grup ancak bu kadar olgun bir şekilde olgunlaşabilir dedirten bir parçadır kendisi. Grubun derdini çok daha sakince anlatmaya karar verdiğini gözler önüne serer. Zirvesini bulmuş vokaller sizi yaralamak değil, bu defa yaralarınızı sarmak isteyen gitar melodileri ile öyle güzel sevişir ki siz de bu şarkının üçüncüsü olmak isterseniz sadece. "I see your lips are on fire and life is wine..."



BLONDE REDHEAD - BARRAGÁN



O ŞARKI NE ZAMAN?

Blonde Redhead gelgitli bir grup. Yeni albüm yaptığını duyduğunuzda heyecanınıza muhakkak büyükçe bir doz kaygı eklemeniz gereken o sağı solu belirsiz gruplardan biri işte. Amerikan alternatif rock'ının en kendine has seslerinden birini çıkardıkları için bu ekibe ilgimi hiç kaybetmesem de (Barragán'la birlikte sayısı dokuza ulaşan) diskografisinde dönüp dönüp dinlediğim üç albüm var sadece. Neyse, Barragán'a dönelim. Yine kolay kolay açılmayan, açıldığında da çok uzaklara götürmeyen bir albüm bu. Naifliği ve sessizliğiyle insanı büyüleyen o eski *kelebeğin* yerine gürültücü ve inatçı bir arı gelmiş sanki (bu noktada albümün en zorlayan şarkılarından *No More Honey*'yi anıyoruz). Kazu'nun sesinde bile bir tekdüzelik, bir "bızz bızz" tınısı...
Yine de bir yerlerinden yakalayabilirsiniz Barragán'ı. Mesela Mind to Be Had'i dinlerken heyecanlanabilir, hemen ardından gelen Defeatist Anthem'le eskilere gidebilirsiniz. Yine de oralarda çok kalabileceğinizi sanmıyorum. **-Serpil**

EDİTÖRÜN NOTU: *BR yine kalp kırıyor ama bu kez başka bir yoldan.* ★★☆☆☆

Ofiste Çalanlar



1. **Interpol** – All the Rage Back Home
2. **Jungle** – Time
3. **Royal Blood** – Little Monster
4. **The Weeknd** – King of the Fall
5. **Vance Joy** – Riptide

TRANSISTOR OST

Soundtrack

Buraya bu satırları yazarken biraz çekingenim açıkçası. Çünkü ben, *Bastion*'dan keyif almış olan ben hâlâ *Transistor*'ü oynamadım. Uğruna izlediğim o kadar fazla video, dinlediğim o kadar fazla seslendirmeye rağmen sıra hâlâ gelmedi. Ama kaç aydır *Transistor*'ün müzikleriyle yatıp kalkıyorum. 23 parçalık bu albümü **Supergiant Games**, YouTube'dan ve kendi sitelerinden bedavaya dinlenebilir olarak sundu. Ama **Darren Korb**'un bestesi müziklerle bezeli ve *Bastion*'dan sesini hatırlayacağınız **Ashley Barret,** albümün gözü kapalı alınmasına iki büyük sebep.



Red'in hikâyesini uzaktan dinleyen birine anlatabilen, Cloudbank'in biraz sentetik, biraz Art Deco temasını tınılarla yansıtabilen bir albüm bu. Döndüre döndüre dinlediğim *The Spine*, *In Circles* ve *We All Become* parçalarında Barret'ın etkisi fazla olsa da tüm albüm yaşamıma soundtrack olmuş durumda. Neden oyuna dönüp bakmıyorum biliyor musunuz? Çünkü hayatıma taban olmuş olan bu albümün bendeki etkisini bozmak istemiyorum. Supegiant *"oyundan önce dinlemeyin"* diye uyarmıştı, pişman değilim ama. **-Sarp**



MAROON 5

V



Modern müzikten de elektronik poptan da pek hazzetmeyen bir adam olduğumu söyleye söyleye dolaşırım ama insan bir şeyleri sevince de seviyor. Acayip enerjisiyle ve birbirinden hep farklılaşan şarkılarıyla **Maroon 5**'ın yeri diğerlerinden ayrı. Yalnız bu son albümleri biraz hayal kırıklığı oldu doğrusu. Yine bol enerji var, yine dinlerken oturduğunuz yerde istemsizce dans etmeye başlayabiliyorsunuz ama önceki albümlerin de biraz altında kalmış. Bir *Misery*, *Moves Like Jagger*, *One More Night* enerjisine ve özgünlüğüne sahip şarkı yok diyebilirim. Vokal **Adam Levine**'den de önceki albümlerdeki keskin enerjiyi alamadım. Bir de albümün çıkış şarkıları da kanımca çok doğru seçilmemiş. *Coming Back for You* ya da *Leaving California*, *Maps* ve *Animals* yerlerine tercih edilebilirdi sanki. Sözün özü daha iyisini bekliyordum ama yine de kıpır kıpır bir albüm *V*. Kendini dinletmesini biliyor. **-Ömer**

EDİTÖRÜN NOTU: *Her şeye rağmen günlük egzersiziniz için on numara.*
★★★☆☆



JOHNNY WINTER

STEP BACK



Johnny Winter'ın çok hastası olmasam da kendisinin ne kadar büyük, değerli, önemli bir blues gitaristi olduğunu inkâr etme cüretini kimse gösteremez sanırım. Gitar eline yakışırdı bu adamın, notalar su gibi akardı. Kendisini geçtiğimiz ay, 70 yaşında kaybettik maalesef. Ama en azından veda etmeden birkaç hafta önce kayıtlarını bitirdiği son albümüyle kendimizi avutabiliriz bir nebze. *Step Back*, Winter'ın bir önceki albümü *Roots* gibi bir cover albümü. İçerisinde *Unchain My Heart*, *Who Do You Love*, *Long Tall Sally* gibi klasikleşmiş 13 blues parçasının Winter yorumları bulunuyor. Şarkıların birçoğu **Eric Clapton**, **Brian Setzer**, **Billy Gibbons**, **Joe Perry** gibi çoğu gitarist olan sanatçılarla ortaklaşa kaydedilmiş. Doğal olarak pek orijinal olmayan ama klasik blues'u ve gitar sesini seven herkesi kendine çekebilecek renkli bir albüm var elimizde. **-Ömer**

EDİTÖRÜN NOTU: *Klasik blues ve tellerinden ustalık sesi çıkan gitarlar... Tatlı.*
★★★☆☆

TERROR IN RESONANCE

GERÇEKLER HER ZAMAN SIKICI DEĞİLDİR

Bu sayfada ortalıktaki en güzel animelere yer vermeye çalışıyoruz mümkün olduğunca ve *Terror in Resonance* da şüphe yok ki bu yılın en iyilerinden. Ama doğrusunu isterseniz benim için biraz hayal kırıklığı olmadı da değil. Beklentilerim fazla yukarılardaydı çünkü. Animenin başındaki **Shinichirou Watanabe** ve bestekâr **Yoko Kanno** ne zaman bir araya gelse ortaya bir efsane çıkıyor neticede. Bakınız *Cowboy Bebop*, bakınız *Kids on the Slope*. E bir de fragmanlardan prodüksiyona ne kadar özenildiğini görünce "Tamam" dedim, "tarih kitaplarına giriyoruz". *Terror in Resonance*, ikilinin ismini verdiğim 2 eserinden 1-2 tık aşağıda kalmış. Yine de, elbette, bu durum şahane bir yapım olmadığı anlamına gelmiyor.

Gizem unsuru animede önemli bir yere sahip olduğundan hikâye hakkında fazla bir şey söylemek istemiyorum. Gizli bir üsten plütonyum çalan, *9* ve *12* isimlerini kullanan iki gencin Tokyo'da terörist saldırılar gerçekleştirmeye başladığı, işin içinde polis teşkilatının ve dedektiflerin yanı sıra FBI ajanlarının da olduğu ciddi bir teması var serinin. Tarafların, karşı tarafın kurguladığı planları çökertmeye çalıştığı bir işleniş hâkim. Biraz "zekâ savaşları" modu var ama bu konuda bir *Death Note*, *Code Geass* ya da *Legend of Galactic Heroes* olmasını da beklemeyin derim.

Yukarıda da söylediğim gibi serinin animasyon kalitesi istisnai derecede iyi. Ama tabii müzikler bambaşka bir hikâye. Yoko Kanno gerçekten de yaşayan en büyük soundtrack bestecilerinden biri ve seriyi izlerken kendisinin bütün ustalığını hissedebiliyorsunuz. Alıştığımızdan daha az caz ama yine bolca piyano, yine bolca müzik ziyafeti. Açılış ve kapanış şarkıları özellikle karakter sahibi. *Terror in Resonance* son yılların en iyi müziklere sahip serilerinden biri şüphesiz.

Modern animelerde hoşnut olmadığım bir durum var. Genelde ya komedi, gündelik hayat tadında hafif yapımlar, ya da özel güçlerle dolu, kanın gövdeyi götürdüğü yapımlar çıkıyor. Yanlış anlamayın, bu tiplerdeki seriler de şahane olabiliyor ve ayıla bayıla izliyorum ama insan arada bir gerçekçi, oturaklı bir şeyler de istiyor. *Terror in Resonance* benim gibi düşünen anime izleyicilerine istediğini veriyor. Mükemmel mi? Hayır değil. Ama izledikten sonra "çok iyi seriydi ya!" diyeceğiniz kesin. **-Ömer**





OTURAKLI ANİMELERİN ÖN PLANDA OLMASINDAN DOLAYI AĞIRBAŞLI BİR SEVİNÇ, BİTEN MANGALARDAN DOLAYI DA BİRAZ MELANKOLİ HÂKİM BURALARA. SAYFALARI OKURKEN ARKADAN PİYANO SESİ GELİRSE ÜRKMEYİN. -ÖMER

UNDER THE DOG



Geçtiğimiz ay haberini yaptığım tek bölümlük bilimkurgu anime projesi *Under the Dog*, 580 bin dolarlık **Kickstarter** hedefin üzerine çıkarak kampanyasını 878 bin dolar ile sonlandırdı.

Projedeki potansiyel çok büyük, mutlaka radarınızda olsun ama ben farklı bir şeyden söz etmek istiyorum. *Under the Dog*'un anime dünyasında bazı açılardan özel bir duruşu var. Öncelikle *Under the Dog* bir tepki. Japonya'da anime üretimi geçmişte olduğundan daha kâr odaklı ve çok fazla moe kültürü üzerinden gidiyor. Eğer ciddi bir şeyler yapmak istiyorsanız ve elinizde büyük isimler yoksa (solda gördüğünüz *Terror in Resonance* gibi) projeyi finanse etmek mümkün olmuyor. *Under the Dog*'un Kickstarter kampanyasının bu derece başarılı olması ise moe kültürüne takılı kalmayan, ciddi bir şeyler talep eden büyük bir kitlenin de olduğunu Japon finansörlere gösterebilir ve yakın gelecekte daha fazla oturaklı seri izlememizi sağlayabilir. Ve tabii bu tip bir şeyler yapmak isteyen diğer yapımcılara da Kickstarter'a yönelmek konusunda cesaret verebilir. **Hideo Kojima**, **Hiroshi Matsuyama** gibi önemli isimler de projenin başarısına dikkat çekti ve anime dünyasını değiştirebilecek bir hamle olduğunun altını çizdi.

Ben de gerçekten karşımıza çıkan animelerin çeşitlenmesini, ciddi projelerin de ciddiyeti az projeler kadar el üstünde tutulmasını çok isterim. Dilerim *Under the Dog* umduğum etkiyi yaratır.

YENİ ANİMELER

- **Tesagure! Bukatsu-mono**'nun **Tokyo Ghoul**'un ve **Baby Steps**'in devam serileri yolda.
- Yeni bir **Ghost in the Shell** filmi yapılıyor ve çıkış tarihi 2015. *Arise* ile bağlantılı olabilir ama net bir şey yok.
- Suikastçılık temalı sevilen manga **Triage X** anime oluyor.
- *Anohana* ve *Toradora*'nın yapımcıları ortaklaşa bir anime film yapıyor. Böylesine sağlam iki serinin yapımcıları birleşince ortaya kötü bir şey çıkmaz herhalde. Tarih: 2015.
- Yakınlarda "**I Can't Understand What My Husband Is Saying**" isimli eğlence potansiyeli yüksek bir seri başlıyor.
- **Yuri Bear Storm** isminde bir anime duyuruldu. İlk bakışta tuhaf görünüyor ama ardında *Honey & Clover*, *Madoka Magica*, *Penguindrum* gibi sağlam serilerden isimler var.
- Aşmış stüdyo **Ufotable**, *God Eater* oyun serisinin animesini yaptığını duyurdu. Çok dağılmazlar umarım. *F/SN*'yi en kusursuz haliyle izlemek istiyorum.



BİTEN BÜYÜK MANGALAR

Şu 1-2 aylık dönemde çok sayıda büyük ve önemli manganın bittiğine şahit olduk ve olacağız. Mesela *Claymore*'un mangası bu ay bitiyor. Sadece animesini izlediyseniz hiçbir şey görmediniz. Yarım bırakmıştım, bugünü bekliyordum, kesin okuyacağım. Artık bir ara yeni anime de isteriz!

Bir de *Kenichi: The Mightiest Disciple* var tabii. 2002'den beri devam eden ve en sevilen shounen mangalardan olan *Kenichi*'nin 2006 yapımı 50 bölümlük animesi de bayağı beğenilmişti. Yeni anime yapmazlarsa ağır beddua alırlar.

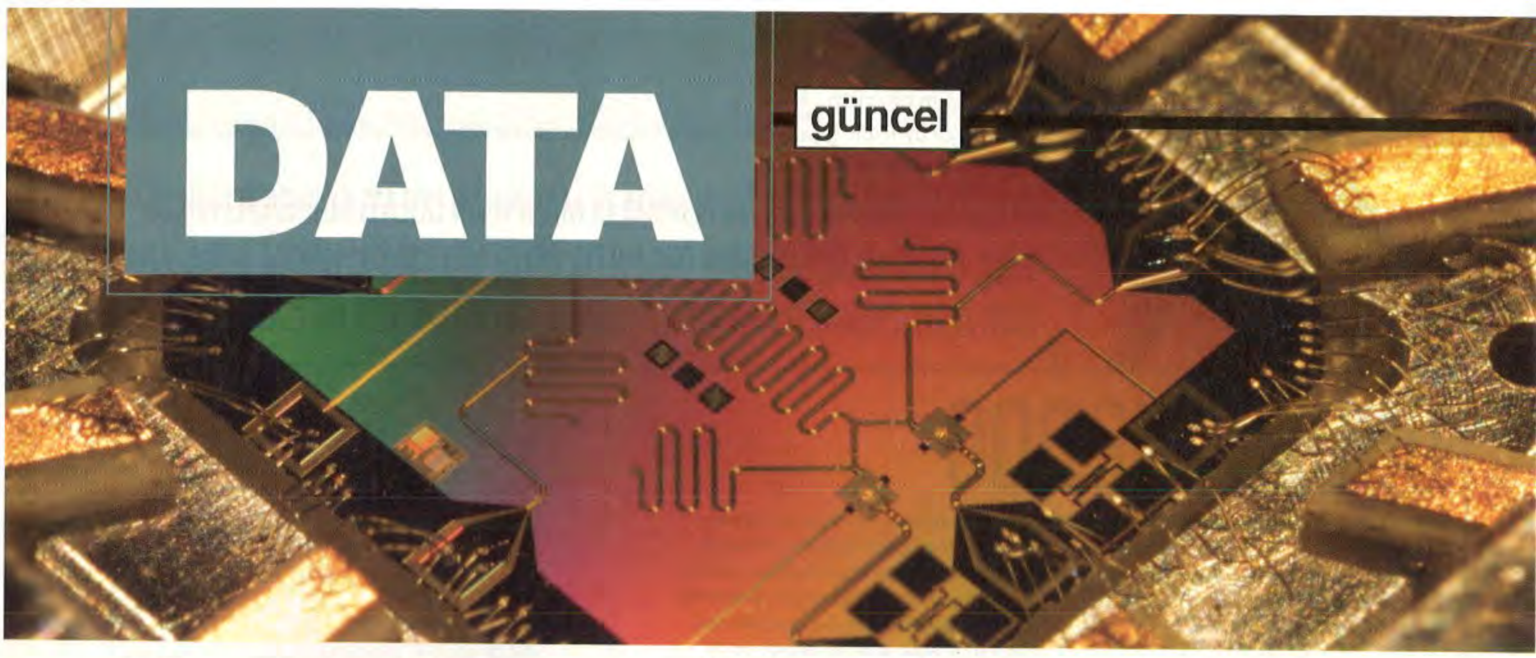
Çok sevilen basketbol serisi *Kuroko no Basket* ve bu sezon gelen animesiyle popülerliği tavan yapmış *Tokyo Ghoul* da veda eden diğer önemli isimler. *Attack on Titan* da bir diğ... Şaka şaka, korkmayın, 3 yılı daha varmış, öyle bir açıklama yaptılar.





KISA HABERLER

- 2017'de **Space Battleship Yamato**'nun Hollywood yapımı live-action filmi geliyor. Yönetmeni **Christopher McQuarrie**. Hayırlısı diyelim.
- *GTO*'nun mangakası *Tohru Fujisawa*, **Oishii Kamishama** isimli yeni bir mangaya başlıyor. Fujisawa büyük insandır, bu da kesin sağlam olur.
- 10.000 kişinin katıldığı bir ankette sonbaharın en çok beklenen serisi **Psycho-Pass 2** seçildi. **Fate/Stay Night** ve **Yowamushi Pedal** da onu izledi. Kızlar nedense F/SN'ye fazla oy vermemiş de ondan böyle olmuş. Yoksa yani F/SN'den bahsediyoruz!
- **Neon Genesis Evangelion**'ın 4. ve son filminin numarası beklenenin aksine 4.0 değil **3.0+1.0** oldu. Eva ve dengesizlik kavramları kardeş sayılır zaten.
- 4000 kişi en sevdikleri **Monogatari** karakterini oyladı. **Shinobu** beni şaşırtarak **Senjougahara**'yı geride bıraktı ve 1. oldu. Üçüncü ise **Hachikuji**.
- **The World God Only Knows**'a tren temalı bir yan manga serisi geliyor. Tren. Anlamadım.
- Kanada'da bir adam "hentai adı verilen Japon çocuk pornosu çizgi filmi" izlediği için 60 günlük hapis cezası aldı. Bilginize.
- **Guardians of the Galaxy** kadrosu **Disk Wars: Avengers** animesine konuk oldu.
- **Goro Miyazaki**: "Ben babam gibi olamam, yeni **Hayao Miyazaki** olamam, mümkün değil. Bana bir tema verildiğinde ve doğru şartlar sağlandığında onun üzerinde çalışabilirim. Ama babam gibi kendi stüdyoma sahip olup, kendi fikirlerimden kendime ait orijinal işler çıkaramam."
- **Gundam**'ın yaratıcısı **Tomino Yoshiyuki**, yeni serisi **Reconguista G**'de seslendirme sanatçıları konusunda zorlandığını söyledi: "Genç seslendirmecilerin sesleri hep aynı. Sesleri fazla ateşli ve doğal değil. Çalıştıkları son dönem serilerinde hep bu şekilde kullanılıyorlar çünkü. İlk yapmam gereken bu alışkanlıkları kırmak oldu."



SkyNet Esprilerinin Tükendiği Yer

GOOGLE, KUANTUM BİLGİSAYAR YAPMA HEVESİNDE

Herkesin bir hayali vardır arkadaşlar. Benimki de, bir ay için olsun Google'ın yeni fırlama bir projesini görmeden o ayı geçirmek. Ama gel gör ki olmuyor, yapılamıyor. Az önce anneanneme "Google kuantum bilgisayar kuruyormuş, ne diyorsun?" diye sordum, "Kuantum falan hep dinsiz değil mi onlar? İstemem" diye yanıt verdi. Acı gerçek şu ki, sanırım anneannem kadar radikal olmasak da çoğumuz bu yeni projenin ne anlama geleceği hakkında pek bir fikre sahip değiliz. O halde haydi kendimizi eğitelim, Google dünyayı ele geçirdiğinde cahil demesinler en azından bize.

Öncelikle, "kuantum bilgisayarı" nedir, ne işe yarar, faydaları nelerdir, vitamini neresindedir, bunları anlamak lazım. Kuantum bilgisayarları, *süperpozisyon, iç içe geçme* gibi kuantum mekanikleriyle çalışarak, günümüzde kullanılan transistör bazlı sistemlere oranla çok daha hızlı hesaplamalar yapabilme potansiyeline sahip. Başarılı olunursa günümüzdeki bilgisayarların milyonlarca yılda yapabileceği hesaplamalar, kuantum sistemleriyle çok kısa sürelerde tamamlanabilir. İki teknolojinin arasında çok temele inen farklar olmasına karşın, biz kullanıcılara bu işlem hızı dışında fazla yansımayacak gibi.

Geçtiğimiz birkaç yıldır bu fikri gerçeğe dönüştürmeye çalışan şirketlerin başında gelen bir isim **D-Wave** idi. Günümüze kadar çalışan birkaç prototip oluşturmayı başarmış olan D-Wave, yine de bilgisayarının gerçekten kuantum sistemleriyle çalışmakta olduğuna dair istenen kanıtları sunamadığı gerekçesiyle akademik çevrelerde sıkı eleştirilere tutuluyor. Fakat bu duruma rağmen şirket **CIA** ve **NSA** gibi organizasyonlardan bugüne kadar **140 milyon doların** üzerinde fon almayı başarmış durumda.

Şimdi ise **California Santa Barbara Üniversitesi** profesörü **John Martinis**, geçtiğimiz haftalarda yeni bir kuantum bilgisayar sistemi oluşturmak amacıyla Google'a katıldığını açıkladı. Uzun yıllardır kuantum bilgisayarları üzerinde çalışan Martinis'in amacı D-Wave tarafından üretilen makinenin sistemlerini geliştirerek, hatasız çalışabilen, tartışmaya yer bırakmayacak şekilde başarılı bir kuantum bilgisayarı yaratmak. Zira Martinis'in kendisi de D-Wave'in makinesini sorgulayanların başında geliyor.

Şu ana kadarki D-Wave imzalı makinelerde temel sorun, kuantum parçacıklarının hızı ve boyutu sebebiyle çok kolay dağılabilmelerinden doğan tutarsızlık. D-Wave, ilerleyen modellerinde sürekli desteklenen qubit sayısını artırmaya odaklanmış durumda; fakat Martinis ve ekibi, asıl çözülmesi gereken engelin bu tutarsızlık olduğuna inanıyor. Geçtiğimiz yılın Nisan ayında 5 qubit kullanabilen bir kuantum bilgisayarı piyasaya sunulmuştu. Şu anda araştırmacılar tutarlı olarak 9 qubit birden kullanabilir durumdalar ve Martinis'in ekibine göre her geçen yıl bu sayının iki katı civarına çıkması beklenebilirmiş.

Google'ın şimdiki planı, Martinis'e normalde her bir-iki yılda değişen üniversite öğrencilerinden oluşan takımı yerine, tam zamanlı ve uzman bir ekip atayıp, projelerini uygulayabilecekleri gerçek hayatta karşılığı olan kullanım alanları sunmak. Ekip, kuantum hesaplama teknolojisindeki tutarsızlığı çözerken, bir yandan da D-Wave'in gelişen qubit sayısı ile hızlanan gelişmeleri birleştirerek, başarılı olunduğu takdirde Google'ın harita programlarını birkaç adım öteye taşımayı planlıyor. **-Erim**

SAĞINI SOLUNU BİLMEYEN KUANTUM PARÇACIKLARI

Kuantum bilgisayarlarıyla ilgili temel sıkıntı; kuantum parçacıklarının süperpozisyon özelliği. Bir parçacığın "kuantum durumunda" olması demek, aynı anda iki değişik durumda, veya bu iki durumun bir kombinasyonunda bulunabilmeleri demek. Örneğin sıradan bilgisayarlar (bu bir pil reklamı değildir) 0 veya 1'den oluşan bit sistemleriyle çalışırken, kuantum bilgisayarlar ise **qubit** denilen sıralamalarla çalışıyor. Herhangi bir veri 0, 1, veya kuantum süperpozisyonu sayesinde bunların ikisi birden olabilecek bir değerde olabilecek şekilde hesaplanıyor ve sistem bu olasılıklar üzerinden çalışıyor. Teknolojinin kullandığı parçacıklar elektron ve fotonlar gibi çok çok küçük, çok çok hızlı şeyler. Dolayısıyla sistemin her parçasının son derece keskin ve hatasız inşa edilmiş olması gerekiyor.









KİTLENİN FONU NEREYE GİDİYOR?

Kickstarter üzerinden kitle fonuyla yaratılan Rift projesinin, Samsung ve Facebook gibi devlerle ekonomik ilişkilere girmesinden rahatsız önemli bir kitlenin varlığını gözden kaçırmamak lazım. 25 Mart tarihinde 400 milyon dolar nakit ve 1,6 milyar dolar Facebook hissesi karşılığında Facebook tarafından satın alınan şirket, bu hareketinden sonra birçok tutkulu kullanıcının desteğini kaybetmişti. Facebook, cihazın geliştirilmesine karışmayacağını duyurmasına rağmen, cihazın ileriki aylarda değişime ne ölçüde açık kalacağını göreceğiz.

Samsung Gear VR Ön Siparişe Hazır

MOBİL SANAL GERÇEKLİK İMKÂNI

Oculus şirketinin kitle fonuyla yaratılan **Rift** teknolojisi, önce Facebook'a satılmasıyla tepki toplamıştı, şimdi de Samsung ile birlikte yeni projesi **Gear VR**'ı duyurdu.

Projenin ikinci prototip ekranının, **Samsung Galaxy Note 3** ile aynı ekranı kullandığı biliniyordu. Şimdi, Samsung ve Oculus resmi olarak birlikte çalışarak yepyeni bir sistem geliştirmiş durumda.

Gear VR'ın özelliklerine bir göz atalım. Her şeyden önce bilmeniz gereken; bu cihaz aslında kendi başına kullanılabilen ayrı bir cihaz değil, **Galaxy Note 4** için bir *aksesuar* desek yeridir. Google'ın **Cardboard VR** kitinde olduğu gibi, Gear VR kendi içinde bir ekran taşımıyor. Cihazın ön kısmına Note 4'ünüzü yerleştirip özel lenslerden bakarak, telefonun 1440x2560 piksel çözünürlüklü Super AMOLED ekranını bir VR cihazı olarak kullanmış oluyorsunuz. Fakat Google'ın tasarımından farklı olarak, Gear VR'ın içinde elektronik aksamlar da mevcut. Kullanıcılar cihazın yan kısmındaki dokunmatik yüzeyler sayesinde, kullanım esnasında telefonla etkileşime geçebilecek.

Cihazın önceki Oculus prototiplerine kıyasla en öne çıkan özelliklerinden biri de tamamen mobil olması. Oculus'un son prototipi olan **Crescent Bay**'de kullanıcılar hâlâ kablolarla uğraşmak durumundaydı. Gear VR'ı ise her an her yerde kullanmanız mümkün. 198x116x90mm'lik boyutlarıyla dünyanın en küçük cihazı olmadığı aşikâr ama sırt çantanızda veya boynunuza asılı şekilde taşıyamayacağınız bir şey de sayılmaz. Cihaz son derece hafif materyallerden yapılmış ve 96 derecelik bir bakış açısıyla 60fps görüntüleme hızı destekliyor.

Cihazın ön siparişlerini almaya başlamış birkaç siteye göre fiyat **250$** civarında seyrediyor. **-Erim**



Ekrana O Kadar Yakın Oturma!

AMAZON, TWITCH'İ SATIN ALDI

Ah Twitch ah! Karşında hayatımın kaç saatini, kaç gününü, belki kaç ayını harcadım, bir sen ile ben biliriz. Televizyonun ölmeye başladığı internet devrinde, milyonlarca oyun sever için can sıkıntısının tedavisi olmuştu Twitch. Ayda 55 milyon kullanıcı ve bir milyondan çok yayıncısıyla, ay başına ortalama 15 milyar dakikalık içerik oluşturuyordu. Üçüncü yılının sonunda, internetteki dördüncü en büyük trafik kaynağı haline gelmişti. En sık kullanıldığı anlarda, dünyadaki toplam internet trafiğinin %1,8'ini kapsıyordu. Özellikle oyuncu kesimlere çok hitap ettiği için, 2014'te E3'ün resmi yayın platformu bile seçildi.

Elbette güzel ve başarılı olan her şey gibi Twitch de Sauron'un dijital gözü olan Google'ın dikkatini üzerine çekti. Mayıs ayında Google ile 1 milyar dolarlık bir satış anlaşması olduğunu öğrenmiştik, fakat anlaşmada henüz bir karara varılmamıştı.

Twitch CEO'su **Emmett Shear**, "Google ile hedeflerinin çakışacağını düşündüğünü" söyleyip anlaşmayı iptal ettikten kısa süre sonra Amazon ile 970 milyon dolarlık bir anlaşma imzaladı. Markanın Amazon altına geçmesi dışında hiçbir değişiklik olmayacağını söyleyen Shear, "Ofisimiz, elemanlarımız, markamız ve en önemlisi bağımsızlığımız aynı kalacak. Amazon'un desteğiyle, size eskisinden bile daha iyi bir Twitch deneyimi sunacağımıza inanıyoruz" dedi. Shear yeni sistemde hâlâ Twitch'in başında yer alıyor.

Bu hamleyle beraber ilginç bir değişim daha görünür hale geldi: Amazon, oyun sektörüne girmek konusunda iddialı. Daha önce de **Reflexive Entertainment**'ı ve daha bu yılın Şubat ayında **Double Helix Games** stüdyolarını bünyesine katmıştı.

Şimdilik bu değişimlerin kötü bir şey getireceğini gösteren herhangi bir ipucu yok. Olacağını da düşünmüyoruz açıkçası. Twitch, sistemini çok güzel oturtmuş durumda, bundan sonra da tek yapması gereken aynı yönde büyümeye devam etmek. Müşteriler büyük ölçüde mutlu ve sistemin kullanım şeklinde herhangi bir değişim duyurulmadı. Bu satışın biz kullanıcılara ne derecede yansıyacağını kestirmek şimdilik güç, ama Twitch'in parayı alıp kenara çekilmek gibi bir oyun planına sıcak bakmadığını artık biliyoruz. **-Erim**





ÖZGÜR İNTERNET İÇİN BULUŞTUK!

INTERNET UNGOVERNANCE FORUM İSTANBUL'DA YAPILDI

İnternet, iletişimin doğasında açtığı çığır nedeniyle artık bazı modern filozoflar tarafından yeni bir "boyut" olarak dahi adlandırılıyor. Bu kolektif bilgi ağının özgür kalması, bilginin eşit, açık ve güvenli bir biçimde paylaşılması, internetin başarılı bir sistem olarak kalması ve insanoğlunun geleceği için çok önemli.

Adından anlaşılabileceği gibi Internet Ungovernance Forum, interneti özgür bırakmak, fikirlerin ve verinin özgürce dolaşmasının önemini vurgulamak, büyük şirketler ve devletlere karşı bireyleri bilgilendirmek ve güçlendirmek temaları üzerine inşa edilmiş oluyor. Ve bu forumun ilk yılında, Oyungezer olarak biz de oradaydık demekten gurur duyuyoruz.

Etkinlik, sanki rakibine meydan okurcasına, IGF'in (Internet Governance Forum) önünden kaldırdığı servislerle başladı benim gözümde şovuna. İstanbul Bilgi Üniversitesi'ne ulaşana kadar yolda servisi paylaştığımız dünyanın her yanından gelen bilişim uzmanlarıyla muhabbet ettik. Her zaman "bilgisayarlardan anlayan çocuk" olarak takılan ben, kısa süre içinde boyumdan büyük ortamlara girmiş olabileceğimi anladım. Fakat sorun değildi, herkes son derece dostane ve yardımcı bir tavır içindeydi.

Kampüse ulaştığımızda da insanlarla tanıştıkça tahminlerim doğrulandı. Her yerde uzun saçlı, kargo pantolonlarının ceplerinden kablolar fışkıran, laptop'ları sticker dolu insanlar çay içip özgür yazılımın öneminden ve hükûmet baskısından bahsediyordu. Dostlarımın arasındaydım.

Panellerin açılmasıyla koşuşturmaca başladı. Açılış konuşmasını Bilgi Üniversitesi'nden **Prof. Dr. Yaman Akdeniz** yaptı. Programa gelen dünya çapından tüm dinleyicilere geçtiğimiz birkaç yılda Türkiye'de yaşanan sansür ve internet kontrolü gerçeklerinden bahsetti.

Ardından *"Türkiye'de İnternet ve İnsan Hakları"* üzerine **Elif Küzeci**, **Kerem Altıparmak**, **Ben Wagner** ve **Agnes Callamard** konuştu.

Öğle arasından sonra *"Gözetim & Ağ Tarafsızlığı"* adındaki muhteşem sunumlarıyla *Alternatif Bilişim Derneği*'nden **Melih Kırlıdoğ**, *netzpolitik.org*'dan **Markus Beckedahl**, *EFF*'den **Katitza Rodriguez** ve *American Civil Liberties Union*'dan adamım **Christopher Soghoian** sahne aldı ve şapşal sorularımıza zaman ayırdılar.

Ardından Rus araştırmacı gazeteci **Irina Borogan**, **Rusya**'da internet özgürlüğü, anonimlik ve sansür üzerine kısa bir soru-cevap paneli yaptı. Rusya'da uçan robotlar aracılığıyla bireyleri takip eden yüz tanıma sistemlerinden, internete uygulanan devasa sansür planlarına, proxy ve VPN hizmetlerini kullanmada artık uzman olmuş ve her şeye rağmen aynı yönetime hâlâ %75 civarında oy veren halka kadar konuyla ilgili birçok soruna değinip, içimizi kararttı.

Bu arada, konferanslar sırasında Bilgi Üniversitesi'nin Wi-Fi ağından herhangi bir VPN hizmetine bağlanılamıyor olmasındaki ironiye üzülmeden edemedik.

Tam herkes yorulmuş, bilgilenmiş ve kafası düşüncelerle, cebi önemli insanların kartlarıyla dolmuşken, son konuşmacı **Jacob Appelbaum** sahneye çıktı. **The Tor Project**'in önemli destekçilerinden ve **NSA** dosyalarını sızdırmakla ünlenen **Edward Snowden**'ın güvendiği insanlardan oluşan kısa listeye girebilen isimlerden biri olan Appelbaum'un muhteşem konuşması, bütün foruma en kuvvetli damgayı vuran sunum oldu desek sanırım abartılı bir şey demiş olmayız.

Ortadoğu'da ve dünyada devletlerin susturma, sansür, kontrol ve hatta bazen terör sayılabilecek eylemleri konusunda dosyaları sızdırması ve bu konularda devam eden bilgi paylaşımı sebebiyle kendi hükûmeti tarafından köşe bucak rahatsız edilen, bilgisayarlarına el koyulan ve hatta kendi iddiasına göre gizlice evine girilen Appelbaum, kaçışı, teknolojiden uzak yerlerde yaşarken keşfettiği huzur, ve **Ted Kaczynski**'yi andıran bir teknolojiyi yıkma önerisi üzerine çok düşündürücü bir konuşma yaptı. Bazı durumlarda devletlerin gerçekleşecek terör eylemleri hakkında bilgiye sahip olmalarına rağmen bu konularda bir şey yapmadıkları gibi gerçeklerle kanımızı da dondurmayı ihmal etmeyen Appelbaum, dinleyicileri harekete geçmeye çağırdı. "Devletle çalıştığını bildiğiniz insanlara bunun kabul edilir bir şey olmayacağını gösterin. Casuslarla yatmayın" şeklindeki



YÖNETİŞİM?

Ağın özgürlüğünü korumak ve kullanıcıların anonimliğini savunmak adına toplanan **IUF**'in ne olduğunu anlatmanın en iyi yollarından biri de, ne olmadığından bahsetmek. 2006 yılından bu yana her yıl toplanan bir forum var: Adı **Internet Governance Forum**. Bu forumun amacı, dünyanın her yerinden güçlü, zengin ve önemli insanları, şirketleri, önemli devlet büyüklerini bir araya getirip, internet denilen bu yeni, çılgın, yatıştırılamayan şeyin nasıl kontrol edilebileceğini tartışmak.

Elbette fazla taraflı olmak istemiyorum. IGF, "interneti kontrol etmek isteyen kötü kalpli politikacıların toplandığı karanlık bir konferans" falan değil (tam olarak değil). İnternetin insanoğlunu nasıl ileri götürebileceği, teknolojik ve kültürel gelişime nasıl destek olabileceği gibi konular o konferansta her yıl hararetle konuşuluyor. IGF de nihayetinde iyi niyetle kurulmuş bir forum, fakat genelde oradaki katılımcıların bunu sağlamak için önerdikleri çözümler, interneti kontrol etmek ve kurallar koymak üzerinden gidiyor.



Alternatif Bilişim Derneği başta olmak üzere, etkinliğe katkıda bulunan ve katılan herkese teşekkürler!

007 göndermeleri de dâhil olmak üzere, çok neşeli ve zekice bir dili vardı. "Eğer yapabilirseniz, aynı Edward Snowden gibi, devletinizin sanal güvenlik örgütlerine girin ve buralardan bilgi sızdırın. Bilgisayarınıza soktuğunuz programların neler yapabildiğini anlayın ve anlatın. Çözüm önerileri yaratın ve paylaşın" gibi tavsiyeler veren Appelbaum, "*Bir Sonraki Snowden Siz Olun*" adlı sunumunu "Komplo kurun" anlamına gelen "*Conspire*" sözüyle bitirdi.

İlk günün sonunda hepimiz gaza gelmiş, yeni arkadaşlar edinmiş ve her şeyden önemlisi, paranoyaklaşmış şekilde döndük eve. Yani anlayacağınız çok eğlendik. Maalesef ikinci gün ofiste toplantımız olduğu için panellere katılamadık, ama tüm faaliyetleri internetten yapılan canlı yayın aracılığıyla takip edebildik. Beni bitiren, ikinci gün programa internet bağlantısı üzerinden katılacak olan Edward Snowden'ı kaçıracak olmamdı. Snowden'ın son anda ortaya çıkan bir teknik sorun nedeniyle programa katılmayacağını duyurması üzerine bencilce bir mutluluk nöbeti geçirdim. Üzgünüm IUF katılımcıları, ben böyle pis bir insanım işte.

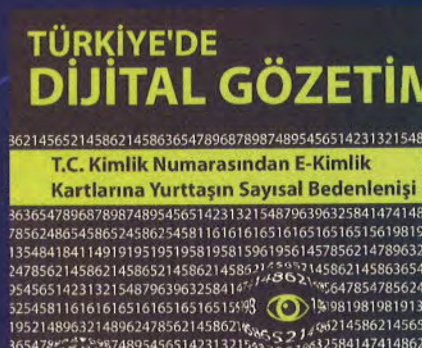
İkinci gün "*Kentte ve İnternet'te Mülksüzleştirmeye Karşı Dayanışma*" adlı panelle başladı. **Elif İnce** (Radikal), **Niels ten Oever** (Article19), **Aslı Telli Aydemir**, **Yaşar Adanalı** ve **Joana Varon** tarafından verilen sunumda internet ortamında ve gerçek dünyada baskıya karşı yapılan eylemlerde halka ait bölgelerin nasıl korunabileceği üzerinde duruldu.

Öğle yemeğinden sonra ise "*Yurttaş Gazeteciliği ve Alternatif Medya*" adlı konferanslarıyla **Elif Akgül** (Bianet), **Tuba Güneş** (Çapul TV) **Sarphan Uzunoğlu** (jiyan.org), **Fırat Yumuşak** (Ötekilerin Postası), **Gillo Cutrupi** (Tactical Tech) ve **Mallory Knodel** (APC) forumun en ilginç konfersanslarından birini verdiler. Merkezileştirilmiş ve kullanıcılardan uzak medyaya alternatif olabilecek, halkın içinden, serbest bireylerin katkıda bulunup yaratabileceği alternatif medya kanalları ve sivil habercilik üzerine stratejiler konuşuldu. Sosyal medyanın önemine ve devletler tarafından kontrol edilmeye çalışılmasına değinildi.

Sunumlar **Harry Halpin**'in (W3C) verdiği "*Power to the People! Revolutionary Philosophical Iplications of Internet Governance*" konuşması ile devam etti. İnternette merkezileşme, kontrol ve sansürün insanoğlunun devam eden kültürel evrimindeki yeri ve anlamları üzerine konuşan Halpin, pratik veya teknik bilgilerden ziyade, olayın daha insan ve toplum üzerindeki etkileri ve anlamları üzerine konuştu.

Assolist yine sahneye en son çıktı. IUF'in sürpriz konuğu WikiLeaks kurucusu **Julian Assange**, etkinliğe canlı video yayını üzerinden bağlandı. Dinleyicilerden gelen sorulara yanıt veren Assange, Türkiye'de ve dünyada sansürün ve komploların gerçekliği ve ciddiyeti üzerinde durdu, politikacılar ve iş sahiplerinin arasında geçen gizli anlaşmalardan örnekler verip, dinleyicileri araştırma yapmaya davet etti. **-Erim**





KAYNAKLAR

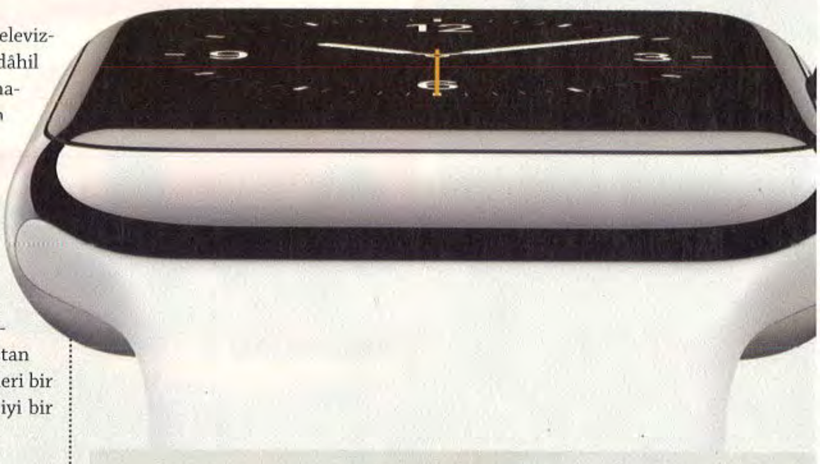
IUF, katılımcılarının bilgilenmesi ve başkalarını bilgilendirebilmesi için çok güzel hazırlıklar yapmıştı. Ücretsiz olarak dağıtılan kitap ve kitapçıklar, internette sansürden ve izlenmekten nasıl kaçınılabileceği üzerine çok güzel ve pratik ipuçları veriyordu. Bu içerikleri siz de internet siteleri üzerinden ücretsiz olarak indirebilir ve dağıtabilirsiniz: **ekitap.alternatifbilisim.org**

Ayrıca, yapılan sunumların çoğunu etkinliğe katkıda bulunan Çapul TV'nin arşivlerinden izleyebilirsiniz: **tinyurl.com/ogz-iuf**

SAATİNİZ VAR MI?

AKILLI SAAT ALMAK AKILLICA MI, İNCELEDİK

- ERİM BİLGİN



Alıştık artık, şaşırmıyoruz. Her şey akıllı. Akıllı telefon, akıllı televizyon, akıllı tost makinesi. Bu listeye elbette kol saatlerinin de dâhil olması sadece zaman meselesiydi. Bilim-kurgunun teknolojik hayallerle dolu sayfalarına dalarsanız, en eski hikâyelerde bile yazarların bir tür "çok fonksiyonlu" kol saati teknolojisi hayal ettiklerini görebilirsiniz. C.P. Snow'un da katılacağını tahmin ettiğim gibi, bilim ile bilim-kurgu çoğu zaman birbirini kovalayan şeyler. Şaşırtmayacak şekilde, geçtiğimiz yıllarda bir tür "akıllı saat" yapılmaya soyunan çok kişi oldu.

Garip gelmiyor aslında. Hepimiz bileğimizi ağzımıza yaklaştırıp, "Scotty, beni ışınla!" tarzında komutlar vermeyi uzun yıllardır istiyoruz. Bileğimizde taşıyabileceğimiz, basit ve kullanışlı bir kişisel asistan fikri hepimize son derece çekici geliyor. Peki reklamları ve içi boş vaatleri bir yana bırakırsak durum nedir? Bileğimizde bir akıllı saate yer açmak iyi bir fikir mi? Akıllı saatler ileriyi mi gösteriyor?

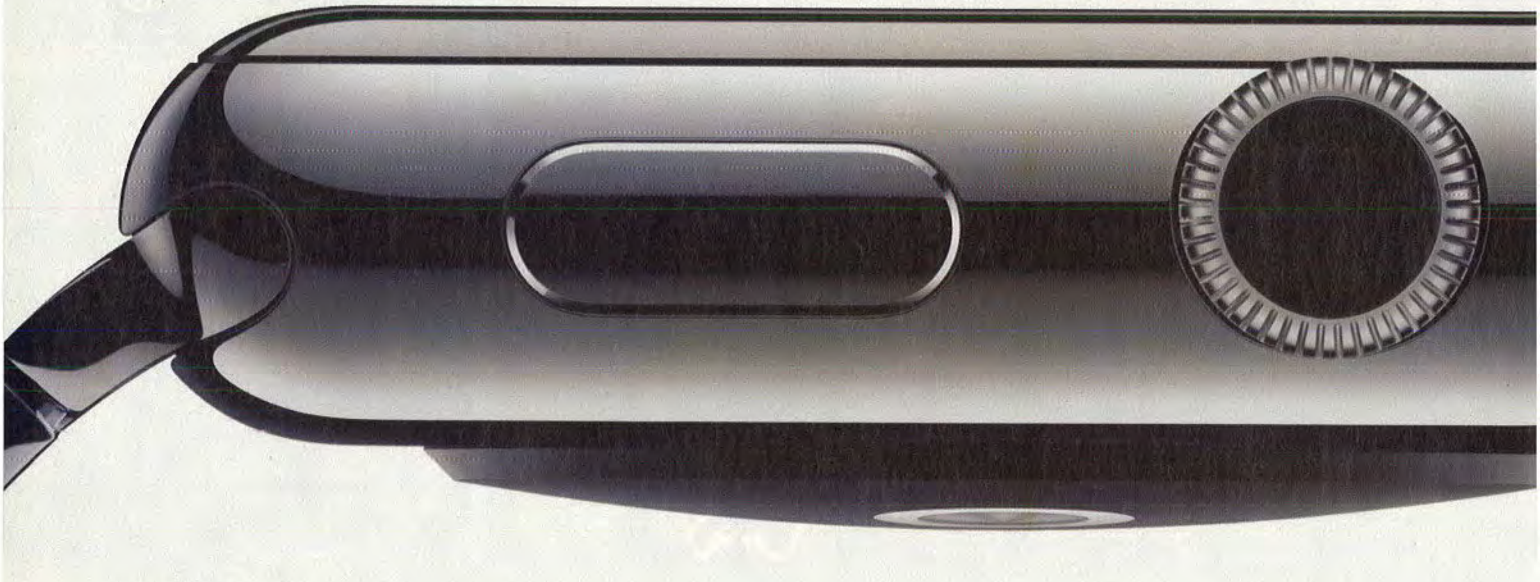


Apple Geldi Hoş Geldi

Araştırmamıza en son vakadan başlayalım: 9 Eylül tarihinde Apple'ın son faaliyeti Apple Live'da tanıtılan **Apple Watch**. Her şeyden önce, hayır, adı iWatch değil. Bunu aradan çıkardığımıza göre, cihaza bir göz atalım.

Apple, bunun bir kol saati olacağı fikrini her şeyin önünde tutmuş gibi görünüyor. Cihazın tasarımı kesinlikle "ben teknolojik bir aygıtım!" diye bağırmayan cinsten. Son derece sade ve şık bir görünümü var. Standart Watch versiyonunun yanı sıra, "Sport" ve "Edition" adlı modelleri de piyasaya sürülecek. Modeller arasındaki farklardan henüz detaylı olarak bahsedilmemiş olsa da, tasarımlarında görsel farklar olduğunu görebiliyoruz. Edition versiyonunda 18-karat altın kasa kullanılmış. Kısacası Apple, saatlerin ne buyuk ölçüde bir moda elementi olabildiğini unutmamış gibi görünüyor.

Elbette, bu tür cihazlarda öncelikli problem, o küçücük aletle nasıl etkileşime geçeceğimiz. Ekrana dokunmak, aynı zamanda ekranın yarısından fazlasını parmağınızla kapatmak demek, o yüzden yaratıcı çözümler gerekiyor. Bu düşünceyle Apple, basınç hassaslığı olan dokunmatik ekranın yanı sıra, cihazın yan tarafına Digital Crown adını verdiği fiziksel bir düğme koymuş. Cihazla sesli etkileşim de yine Siri üzerinden mümkün.



Ekranı, elmastan sonraki en sert ikinci şeffaf materyal olan kristal safir koruyor. 38x42 milimetrelik ekranda yeni Flexible Retina Display teknolojisi kullanılmış. Gerçekten de o minicik ekranın görüntüsü gayet güzel.

Bir soru işareti pil ömrü. Apple şimdilik bu konuyla ilgili gelen bütün soruları yanıtsız bıraktı, bu da insanları bayağı endişelendiriyor. Kol saatinizin günün sonuna kadar bile dayanmadığını düşünsenize. Çılgınca olurdu.

Apple'ın netliğe kavuşturmadığı bir diğer soru işareti ise Watch'ın akıllı telefonunuzdan ne kadar bağımsız bir cihaz olacağı. Günümüze kadarki çoğu akıllı saatte bu sorunu gördük: Bunlar henüz kendi ayakları üzerinde durabilen cihazlar değil, daha ziyade telefonunuz için aksesuarlar seviyesinde modellerdi. Samsung Gear'ın önceki modellerinde bir derecede bağımsız bağlantı için SIM kartı girişi gördük, fakat şimdilik Watch'ın bu konuda nerede durduğu belirsiz.

İlginç özellikler arasında, saatin kızılötesi ve LED teknolojisiyle kalp atışınızı ölçmesi geliyor. Fakat ilginç dememin sebebi, bu teknolojinin çok yeni olması değil, yeni gibi pazarlanıyor olması. Çünkü ben daha 5-6 yaşındayken, bileğimdeki ucuz Casio'da da aynı özelliğin olduğunu hatırlıyorum. Kızılötesiyle ölçmüyordu belki, ama doğru ölçüyordu. Tabii Watch bu bilgiyi ve daha fazlasını bir tür fitness takip sistemi için kullanacak, ve bu kullanışlı olabilir. O konuda popüler FitBit ile yarışabilir mi, bakacağız.

2015'in başlarında 349 dolara satışa sunulacağı duyurulan Watch, henüz görünüşü dışında çoğu özelliği bilinmeyen gizemli bir bilezikten öteye gitmiyor. O fiyatlara değecek bir teknoloji sunacak mı, bunun daha net bir yanıtını önümüzdeki aylarda alacağız gibi görünüyor. Şimdilik, pazarın geri kalanına bir göz atalım. *(Bakınız arka sayfadaki tablo.)*

Cihazların çoğunda, akıllı telefonlarda gördüğümüz zayıflıkların aynılarını görüyoruz. Cihazı ince tutmak adına kısaltılan pil ömrü, çoğu zaman kullanımı acayip kolaylaştırdığı bilinmesine rağmen şıklık adına az sayıda tutulan



Apple Watch, akıllı telefonumuzdan ne denli bağımsız bir cihaz olacak?

fiziksel düğmeler, isteseniz de, istemeseniz de ortaya atlayıp pil ömrünüzü katletmeye ant içmiş gerekli gereksiz uygulamalar... Telefonlarda bu özelliklerin ne kadar arandığı tartışılır, ama tabii söz konusu bir saat olunca, görsellik biraz daha ön plana çıkıyor.

Bu da aslında bu cihazların üzerinde konuşulması gereken başka bir boyutu: nasıl oldu anlamadan, iletişim sağlayan ve zamanı gösteren bu iki araç, telefon ve saat, bir tür moda objesi haline geldi. Aldığımız telefonlarda hepimiz işlemci hızına, işletim sistemine, hafızaya vs. bakıyoruz, fakat telefonun reklamlarında her zaman telefon kavisleriyle, rengiyle, dokusuyla öne çıkıyor,





GELECEĞİ BEKLERKEN

Apple'ın da akıllı saat yarışına katılmasıyla birlikte artık resmi olarak olay ciddiye bindi diyebiliriz sanırım. Şu an yarışta eksik olan tek isim **Google** gibi görünüyor. Bu kadar grup bir araya gelip aynı pazara saldırdığına göre önümüzdeki 1-2 yıl içinde artık akıllı saatlerin yükselişini bekleyebiliriz diye düşünüyorum.

Fakat hiçbir şey kesin değil. Bu teknolojinin hayatımıza ne ölçüde gireceğini siz belirleyeceksiniz; kullanıcılar. Daha önce de devasa yatırımlar yapılan projelerin başarısız olduğunu gördük, o yüzden bu son akıllı telefon furyasının da tutacağı garanti değil. Genelde ben yeni teknolojilere böyle karamsar şekilde bakmam. Fakat akıllı saatler konusunda gerçekten endüstride çok fazla şüphe var. Örneğin şu an çıkmış veya çıkmak üzere olan bir sürü sanal gerçeklik (VR) cihazı da ufuk çizgisinde görülüyor fakat bunlar konusunda başarı beklentisi genel olarak pozitif, çünkü insanlar başarılı bir sanal gerçeklik uygulamasını uzun süredir istiyor ve bekliyorlardı. Akıllı saatleri ise arzulayan nispeten küçük bir kitle gibi görünüyor. Dediğim gibi, hiçbir şey kesin değil ve teknoloji bazen bizi hiç beklemediğimiz yerlerden vurarak kalbimize taht kurmasıyla bilinen bir şey. O yüzden akıllı saatlerin gelecekte ne durumda olacağını hep birlikte göreceğiz. Şimdilik ise tek söyleyebileceğimiz, büyük oyuncuların piyasaya iniş yapmış oldukları. Hareket yukarı mı, aşağı doğru mu olacak kestirmek kolay değil, ama ortalığın bir şekilde hareketleneceği kesin.



En iri cep telefonu bile sonuçta cep telefonudur, cebinize sığdırabilirsiniz. Fakat kocaman bir kol saatini gömlekle, ceketle giymeniz o kadar kolay olmayacaktır.

adeta bir moda mankeniymişçesine poz verdiriliyor. Aynı şey saatler için yıllardır geçerli zaten. Form ile fonksiyon arasındaki bu denge kullanıcılar hissetmeden yıllardır devam eden bir mücadele ve her birey o mücadelede ayrı bir yere düşüyor. Akıllı saatlerde ise farklı olan, cihazların fiziksel olarak ince ve hafif olmaları form anlamında olduğu kadar fonksiyon anlamında da önemli. 6 yıl Nokia N-Gage kullanmış birisi olarak biliyorum ki, en iri cep telefonu bile sonuçta CEP telefonudur, cebinize sığdırabilirsiniz. Fakat kocaman bir kol saatini gömlekle, ceketle giymeniz o kadar kolay olmayacaktır. Bütün bunlar göz önünde bulundurulması gereken etmenler.

Bahsedilmesi gereken bir diğer konu da bu fitness ölçme özelliği. GPS, müzik çalma gibi özelliklere hepimiz artık alışık hale geldik, fakat fitness uygulamaları telefonlarda henüz yeni ve başarısız. Bazılarınız benim dergide zırvalamadığım zamanlarda fitness antrenörü olarak çalıştığımı bilir. Özellikle geçtiğimiz 1,5-2 yıldır başta **Fitbit** olmak üzere sporcularda birçok "fitness ölçer" cihazına rastlamaya başladım. Bu cihazlar kalp atışınızı, adımlarınızı, vücut ısınızı vb. değerleri ölçerek, her gün yaktığınız kalori, kan basıncınız, kendinizi ne kadar yorduğunuz gibi bilgiler konusunda size nispeten doğru veriler sunabiliyor. Ve zamanla MP3 çalar, GPS cihazı, pusula, hesap makinesi gibi cihazlarımız nasıl akıllı telefonlar tarafından yutulup, telefonun bir uzantısı haline geldiyse, önümüzdeki birkaç yılda da o fitness ölçerlerin akıllı saatler tarafından yutulacağını düşünüyorum. Neden telefonlar değil de saatler? Çünkü bu cihazlar cebinizdeyken aynı etkiyi gösteremiyor. Bileğinizde olmaları çok daha net sonuçlar veriyor.

	Galaxy Gear 2	Pebble Steel	Moto 360	Apple Watch
Ekran Boyutu	1.63 inç	1.26 inç	1.56 inç	?
Çözünürlük	320x320	168x144	320x290	Retina
Boyutlar	1.45" x 2.29" x .39"	1.8" x .33" x .41"	1.81" x 0.45"	?
Ağırlık	67 gram	55 gram	48 gram	?
İşlemci	1.0 GHz çift çekirdek	120 MHz tek çekirdek	TI OMAP 3	Özel S1 SiP
Pil Ömrü	300 mah - 2,5 gün	7 gün	320 MAH - 1 gün	?
Hafıza	4GB	1MB	4GB	?
Diğer Özellikler	Hız ölçer, jiroskop, nabız ölçer, Bluetooth 4.0	Hız ölçer, pusula, aydınlık ölçer, Bluetooth 4.0	Adımsayar, nabız ölçer, Bluetooth 4.0	Hız ölçer, nabız ölçer, Bluetooth 4.0
Bellek	512MB	8MB Flash ROM	512MB	?
Fiyat	199$	249$	249$	349$
Kamera	Var	Yok	Yok	Yok
Kendi Müzik Çaları	Var	Yok	Yok	Yok
Su Geçirmezlik	1 metre	50 metre	1 metre	Yok (sıçramaya dayanıklı)
Fiziksel Düğmeler	1	4	1	2
Fiyat	199$	249$	249$	349$

HAYALİ İHTİYAÇLAR

Peki bu cihazlara gerçekten ihtiyacımız var mı? Bu sorunun yanıtı elbette son derece kişisel olacaktır, fakat yaygınlaşmadan, şimdi kendinize sormakta fayda var. Yarın öbür gün sırf yaygınlaştı diye hayatı bir akıllı saat olmadan yaşayamayacağımızı düşünebiliriz.

Çalan telefonumuza cevap vermek için gerçekten bir saate ihtiyacımız var mı? Uzanıp telefonu cebimizden çıkarmak gerçekten bize bu kadar zor mu geliyor? Çoğu insan için, akıllı saatler kimsenin istemediği, ihtiyacını hissetmediği, fakat şirketlerin nedense, bilinmeyen bir sebepten ötürü bu aletlerin hayatımıza çok şey katacağını, heyecanlanmamız gerektiğini söylediği bir teknoloji.

Elbette hepimiz teknolojiyi seviyor, takip ediyor, ve gelişmesini istiyoruz. Fakat teknolojik gelişim anlamlı ve kullanışlı olmalı. Bu günlerde cep telefonlarımız zaten incecik, hafif, ve istediğimiz neredeyse her şeyi yapıyorlar. Durum buyken, gerçekten o telefonu bileğimize yansıtacak bir teknolojiden ne kadar büyük bir çığır açmasını bekleyebiliriz ki? Akıllı saatler hayatımızı değiştirecek mi? Açıkçası, sanmıyorum.

Saatleri Ayarlama Enstitüsü

Elbette alışageldiğimiz üzere, Apple kendisini bu alanda da "devrim yapıyoruz, çığır açıyoruz" diye övse de Smartwatch teknolojisini keşfe çıkan ilk isim değil. **1999** tarihine kadar geriye gidersek, 60 saat çalışabilen ve telefon edebilen 50 gramlık **Samsung SPH-WP10**'un 700 dolarlık hayaletini görebiliriz. Daha da gerilerde, 1972 yılının **Pulsar**'ı veya 1984 tarihli **Seiko RC-1000 Wrist Terminal**'i de görmek mümkün, ama oralarda çok çirkin manzaralar var, tavsiye etmiyorum. Fakat 1998-2002 yılları arasında **Steve Mann** tarafından yönetilen ve başarısız olan **Linux Watch** projesinin hikâyesi bayağı ilginç, araştırmanızı tavsiye ederim. Zamanının çok ötesinde bir projeymiş.

Daha sonra 2009 yılında çıkan **S9110** modeli ile Samsung yine verdiği sözleri tutan, 4 saat aktif kullanım ömürlü fakat 600 dolarlık bir maceraya çıkmıştı. 200 dolarlık akıllı telefonların bulunduğu bir pazarda fazla tutmamış olacak ki her yerde görmedik.

Büyükler dışında daha küçük isimler de bu piyasada şansını denedi. **FM radyo dalgaları** üzerinden **MSN** hizmetlerine bağlanabilen **SPOT** adlı yazılımı **Fossil, Suunto** ve hatta **Swatch** gibi isimler desteklemesine rağmen tutmadı.

İronik isimli **Fossil** markasının 33MHz işlemcili ve 2MB hafızalı akıllı saatinden tutun, **Kickstarter** yıldızı 2012 tarihli **MetaWatch**'a kadar gerçekten yüzlerce model piyasaya sürüldü. Çoğundan haberimiz bile olmadı.

Motorola'nın **MotoACTV** modeliyle birlikte büyük markaların fitness takibi gibi ek özellikler ve bağlanacak bir akıllı telefon gereksinimleri içeren modelleri de piyasaya atlamış oldu.



Tarihteki tüm akıllı saat modellerini ele almaya kalksak derginin bütün bir sayısını bu işe adamamız bile yetmez. İşte akıllı saatlerle ilgili en ilginç özellik de bu zaten: Acayip kalabalık bir piyasa olmasına ve ölümüne bir rekabet dönmesine rağmen nedense bir türlü popülerleşemediler. Fakat bu tür "alternatif" akıllı cihazların en büyük patlaması geçtiğimiz yıl görüldü. Bir yandan **Google Glass**, bir yandan **Samsung Galaxy Gear**, bir yandan **Sony Smartwatch 2**, **Motorola Mobility** ve **Pebble** gibi endüstrideki başka büyük ve ümitlendirici isimler aynı anda akıllı telefon piyasasına koşuştu. Ortalık kalabalık ve şirketler birbirinin boğazında, peki bu son patlama sonrasındaki kapışmalı ortamda akıllı saatler ne kadar başarılı olabildi?

GELECEĞİN ÖNÜNDEKİ ENGELLER

Akıllı saatlerin yaygınlaşmasının önündeki temel nedenlere bir göz atacak olursak, şunları görebiliyoruz:

Pil Ömrü

Bir geceliğine arkadaşınızda kaldınız diye sonraki gün bileğinizde işe yaramayan bir ağırlıkla mı gezmeniz gerekecek? Veya şimdilerde telefonlarımız için yaptığımız gibi yanımızda her yere şarj kablosuyla mı gezmemiz bekleniyor? Bu tür "mobil" teknolojilerin amacı bizi kablolardan kurtarmak, portatiflik sağlamak değil miydi yahu? Yapımcıların pil ömrünün kritik bir olay olduğunu kabul etmesi lazım artık. Şahsen, az kullanımla şarjı en az 2 gün gitmeyen cihazla benim işim olmaz.

Telefona Bağımlılık

Güçlü bir teknoloji kendi ayakları üzerinde durabilmeli. Tüketici olarak, bir ürün satın aldığımda, kendi içinde bütün bir paket almış olmak istiyoruz. Akıllı saatler ise şimdilik yalnızca bir tür aşırı pahalı telefon aksesuarı olmaktan ileri gidemiyor. Üstüne üstlük, değişik markalar arasında uyumluluk dahi yok. Yani eğer telefonunuz Android veya iOS 8 ve üstü değilse, istediğiniz kadar "premium paket" tarzı şeylere para dökün, bu saatlerden asla tam performans alamayacaksınız. Teknoloji alanında geçmişten alınacak bir ders varsa, o da bir cihazın yaygınlaşmasında evrensel uyumluluğun çok önemli bir etmen olduğu.

Ortaya Yeni Bir Şey Getirmiyorlar

Akıllı telefonlardaki şu süper özelliklere bir bakın! Fotoğraf çekebilme, canlı GPS sinyali sayesinde haritada yerinizi görebilme, müzik çalabilme, SMS okuyabilme, ve daha fazlası! Ne kadar heyecanlı, değil mi? Hayır, değil - eğer 2000'lerin başlarında yaşamıyorsanız. Bütün bunlar zaten var olan telefonlarımızın yapabildiği şeyler olunca, akıllı bir saat almanın kendine özel bir avantajı gerçekten kalmıyor. "Kullanım kolaylığı sunuyor" desek, bu sefer de durumun bu olmadığını görüyoruz. Eğer saat aklımızı falan okuyup, direk ekrana baktığımız anda bize istediğimiz fonksiyonu gösteriyor olsa, hadi anlayabilirdim. Ama hayır, aynı telefonunuzda yaptığınız gibi bu saatlerde de istediğiniz fonksiyona gelene kadar yarım dakika falan menülerle cebelleşeceksiniz. Bütün var oluş amacı, cebinize uzanıp, 50 gramlık incecik bir cihazı elinize almak kadar **AŞIRI ZOR** bir eylemi gereksiz kılmak olan bir teknoloji için, bu hiç az uğraşlı bir süreç sayılmaz.

Üçüncü Parti Yazılım Yok

Akıllı telefonlar, üretici şirketler tarafından çok sıkı kontrol edilen, küçük cihazlar. Fakat yine başarılı teknolojinin tarihine baktığımızda, kullanıcı kitlesi tarafından erişilebilir sistem yazılımlarının, teknolojinin popülerliğinde büyük bir rol oynadığını görüyoruz. İnsanlar cihazlarını kişiselleştirebilmek, her detayını değiştirebilmek istiyor. Fakat şirketler akıllı saatleri kapalı yazılım ve üçüncü parti desteği olmadan, kilitli birer ürün olarak tuttuğu sürece, hedef kitleleri de dar kalacaktır.



Akıllı bir saat almanın kendine has bir avantajı var mı?

HİÇBİR ŞEY DOĞRU DEĞİLDİR, HER ŞEY MANTARDIR

El emeği göz nuru projelerimizle vaktimizi harcayıp dünyada izimizi bırakmadan yaşamaya bu ay da devam ediyoruz arkadaşlar! Bu ayki projemiz çok sevimli bir şey. Çoğumuzun bunca yıldır hâlâ en sevdiği suikastçı olan Ezio Auditore da Firenze'yi konuk edeceğiz dergimize. Özlemiştik valla. Ezio'ya çay koyalım, o demlenirken biz de derhal işe koyulalım.

#1 Mantarın üzerine Ezio'nun suratını çizin. Yeteneğinizi konuşturun abi. Her insanın içinde bir sanatçı yatar. İşte gördüğünüz gibi Oyungezer size oyun ve teknoloji dünyasından haberler getirmekle kalmıyor, içinizdeki sanatçıyı da ortaya çıkarıyor! Neyse, hemen gaza gelmeyin. Çizildi mi suratlar?

#2 Beyaz kumaşı şekildeki gibi katlayıp Ezio'nun etrafına dolayın. Tepesini birleştirmek için uhuyla yapıştırın. Ezio'nun kafasının üstüyle kapüşonun arasına biraz pamuk koyun, yoksa kapüşon yüzünü çok kapatabiliyor. Suratından aşağılara gelen kısımları mantara yapıştırın.

#3 Birer parmak uzunluk ve genişliğinde bir beyaz, bir kırmızı kumaş şeritleri kesin. Bunları kırmızı alta, beyaz üste gelecek şekilde üst üste koyun. Ezio'nun arkasından dolaştırıp sırtına yapıştırın. En öne geldiğinizde, yakalarına gelecek bölümler dışında, ön kısmın aşağılarını da yapıştırın, yakaları ise sadece yaka gibi kıvırın. Delikanlı yakası olsun. Ağır abi yakası olsun.

#4 Kahverengi bir şerit kesip bunu da alt kısmına dolayıp yapıştırın, Ezio pantolonsuz kalmasın, gece üşütüp tuhaf tuhaf rüyalar görmesin. Sonra altı balık kuyruğu gibi biten iki beyaz parça daha kesin ve resimdeki gibi yanlara yapıştırın.

#5 Ezio da ne süslü adam be! Giydir giydir bitmedi herif. Şort sandalet falan gezememiş mi yani? Neyse. Sıra geldi pelerine. Resimdeki gibi alta kırmızı, üstüne kahverengi gelecek şekilde iki kat kumaşı kesip üst üste koyun ve Ezio'nun sırtına ense hizasından iğnelerle asın. İğneler bütün kumaş katmanlarını geçip şişe mantarına da saplansın (üzgünüm Ezio, Requiescat in Pace adamım). Sonra altından biraz da uhuyla yine ense hizasından sağlamlaştırın, tam olsun. Son olarak omuz kısmına resimdeki kadar bir parça kahverengi deri veya kumaş kesip yapıştırın. Deri bulursanız çok daha güzel duruyor, söyleyeyim.

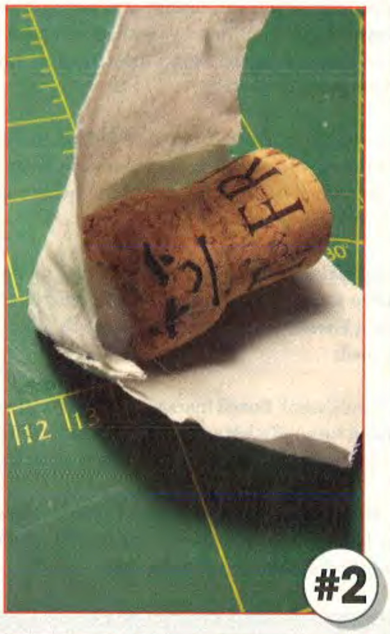
#6 Son detaylarımız. Yakaların hemen altından, bel hizasından geçecek kırmızı bir şerit kesip resimdeki gibi bel çevresine kuşak gibi dolayarak yapıştırın. Şeklin en önüne, karın hizasına, alüminyumdan keseceğiniz küçük bir Assassin sembolünü yapıştırın. Ezio marka meraklısı çocuk tabii. Yan kısma resimdeki gibi küçük bir iplik halka eklerseniz, bundan oyuncak kılıçlar vs. asabilirsiniz, ama orada tercih size kalmış. En son olarak, kuşağın altında kalan beyaz kısma resimdeki gibi, kırmızı kaleminizle küçük çizgiler ekleyin.

Ve bitti! Gördüğünüz gibi son derece basit, bir saate falan bitirebileceğiniz çok sevimli bir figür yapmış oldunuz. Kim demiş sırf McFarlane figür yapacak diye. Onların 3B yazıcısı varsa BİZİM DE ŞİŞE MANTARIMIZ VAR. Figürünüze iyi bakın, onu arada bir yükseklerden saman balyalarına atarak eğlendirin, onu çok sevin arkadaşlar. Atalarımız ne demiş; figürünü seven kendini sever, kendini seveni de Oyungezer sever. Öyle bir şey dememişler tabii ki arkadaşlar. Ben dedim onu. Ben de ata sayılırım bir yerde. Önümüzdeki ay görüşmek üzere, templar'lara geçit vermeyin!



GEREKEN MALZEMELER:

• 1 adet şişe mantarı • Uhu • Küçük tırnak makası ve büyük kumaş makası • Kahverengi dikiş ipliği • Küçük iğneler • Siyah ve kırmızı marker • Küçük kırmızı, kahverengi ve beyaz kumaş parçaları (avuç içi kadar yetiyor) • Bir küçük parça kahverengi deri • Pamuk













UZAY MİTLERİ

BİLİNMEYEN, YANLIŞ BİLİNEN, VE ÖTESİ

Halinizi anlıyorum arkadaşlar, aynı gemideyiz. "Bak bak, şuradaki yıldız kümesi büyük öküz", "ben geceleri gökyüzünü izlemeyi çok severim", "en sevdiğim yıldız kuzey danası" falan deyip kızları etkilemek benim de hoşuma gidiyor. Ama NASA gibi yerlerde o kadar insan bu konular için alın teri dökerken, bizim şurada kulaktan dolma üç-beş parça bilgimizle bunları yapmamız haksızlık! O kızları etkileyen Stephen Hawking olmalı, ben değil! Eminim her genç kızın odasında bir tam boy Stephen Hawking posteri vardır. Neyse, diyeceğim o ki, madem bu konularda gayet bilinçsiziz, bari çok yaygın olarak inanılan uzay mitlerini çürütelim. Bu arada geceleri gökyüzünü izlemeyi çok severim, tanışalım mı? **-Erim**

İllustrasyon Emre Aktuna

#1 İNSANLAR UZAYDA PATLAR!

Ah Hollywood, sen nelere kadirsin! Arkadaşlar yok öyle bir şey. Resmen yok işte. Uzayda kaskınızı çıkarırsanız olacak tek şey bir 30 saniye falan sonra oksijen eksikliğinden boğulmanız. Bazı filmlerde de dünya atmosferine gelen uzaylılar patlıyordu, o da iyidir bak.



#2 VENÜS VE DÜNYA BİRBİRİNİN İKİZİDİR



Yav he, he. Bu eskiden kalma bir mit aslında. Venüs'ün yoğun atmosferi yüzünden yüzeyinin görülememesi üzerine, altında Dünya gibi bir ekosistem olabileceği spekülasyonlarından doğmuş bir asılsız inançlar dizisi. Ama üzgünüm arkadaşlar, burada FIFA serisinden bahsetmiyoruz, her gezegen aynı değil - OY, BUNU SÖYLEDİM Mİ BEN AZ ÖNCE GERÇEKTEN?!

#3 GÜNEŞ YANAN BİR KÜREDİR

Hani her arkadaş grubunda bir tane ukala çokbilmiş vardır. Bir duvarı gösterip, "şu duvar mavi" dersin, "yok aslında turkuaz" diye atlar, ensesine şamarı yapıştırırsın. İşte bizim arkadaş grubunda o adam benim. O yüzden hemen atlayayım: Güneş aslında yanmıyor, parlıyor arkadaşlar. Üzerinde alevler yok yani, nükleer reaksiyonlar var. Ah! Vurmasanıza oğlum!

#6 AYIN KARANLIK YÜZÜ

Ayın hiç Güneş görmeyen, sürekli karanlık kalan bir yüzü yok. Aslında olsa çok havalı olurdu, biliyorum, ama yok. Ayın Dünya'ya kilitli bir yüzü var, ve biz gökyüzüne baktığımızda sadece bu yüzünü görüyoruz, ama Dünya dönerken Ay'ın her yeri de Güneş görüyor, merak etmeyin. Çok endişelenmiştiniz, biliyorum.

#5 YAZIN DÜNYA, GÜNEŞE YAKINLAŞIR



İlk bakışta gayet mantıklı duran bir mit. Dünya'yı ısıtan şeye yaklaştıkça, Dünya daha çok ısınacaktır, değil mi? Çok mantıklı. Ama aslında yaz/kış döngülerini belirleyen şey Dünya'nın eksen eğikliğidir. Eksen değiştikçe mevsimler değişiyor. Dünya elbette Güneş'e bazen daha yakın, bazen daha uzak oluyor, ama bu uzaklık farkı sıcaklığı etkileyecek bir derecede değil.

#4 NASA, AMERİKA BÜTÇESİNİN ÇEYREĞİNE MAL OLUYOR



Uzay keşiflerinde en fazla yol kat etmiş olan ülke ABD, maalesef halkının cahilliğinden çok çekti. Amerikalılar sürekli yakınır, "vergilerimiz neden alakasız gezegenlere robot falan göndermeye harcanıyor yaaa" diye. Aslında NASA, federal bütçenin yüzde 0,5'ini kullanıyor, ve ürettikleri teknolojilerin Amerikan endüstrisine sayısız katkısı var. MC İlber'in de diyeceği gibi, cahillik kötü bir şey maalesef.

#7 UZAYDA SES



En gıcık olduğum mitlerden biri bu işte. Uzayda atmosfer yok, o yüzden bütün o uzay filmlerindeki "ciuvv, ciuvv!" lazer sesleri veya patlama efektleri aslında tamamen sessizlik içinde geçiyor. Ses dalgalarının yol alması için bir tür atmosfer içinde bulunmaları lazım. Uzayın vakumunda, dedikleri gibi, "kimse çığlığınızı duyamaz".

#8 ÇİN SEDDİ UZAYDAN GÖRÜLEBİLİYOR

Görülemiyor. Legolas'ın elf gözleri bile görememiş, sordum.




EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ
LOG
www.log.com.tr
PS4 EĞLENCESİ CEPTE!
ARTIK TELEVİZYONA BAĞLI KALMANIZA GEREK YOK
PHOTOKINA 2014 ÖZEL
MERAKLA BEKLENEN EN YENİ FOTOĞRAF MAKİNELERİ
Akıllı saat rehberi
TEKNOLOJİ HARİKASI AKILLI SAATLER BİR ARADA
TEST ETTİK
DAHA BÜYÜK DAHA GÜÇLÜ
iPhone 6
MERAKLA BEKLENEN IPHONE 6 VE IPHONE 6 PLUS'I YAKINDAN İNCELEDİK!
Oyun incelemeleri
> DESTINY
> THE SIMS 4
> FIFA 15
> VELOCITY 2X
> DEAD RISING 3: APOCALYPSE EDITION
77
LOG 77 EKİM 2014
EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ
www.log.com.tr



MEKANİK TÜRK

XVIII. YÜZYILDA BİR SATRANÇ OTOMATI

Türk denince aklımıza ister istemez ilkin Türk halkı, ardından da *Final Fantasy VII*'deki Türkler geliyor; Türkiye'de yaşayan oyun severleriz şunun şurasında. Lakin günümüzden iki yüzyıl kadar önce, *Mekanik Türk* ya da sadece *Türk* olarak bilinen satranç otomatı Avrupalı ve Amerikalı insanları hayrete düşürüyordu.

Mekanik Türk ilk kez 1770 yılında Viyana'da ortaya çıktı. İsmini üzerinde satranç tahtası bulunan dolaplı bir masa ve bu masanın ardında oturan, Osmanlı tarzı giysiler giymiş, gerçek boyutlarda bir mekanik insandan alıyordu. Bu otomat ya da robot her nasılsa elini kolunu hareket ettirerek satranç taşlarını oynatabiliyor, bununla da kalmayıp önüne çıkan çoğu rakibi alt etmeyi başarıyordu.

Bir gösteriydi bu. Otomatı çalıştıran kişi, öncelikle belirli bir ücret karşılığında bir seyirci kitlesi topluyordu. Masanın alt kısmındaki kapakları açarak, Türk'ün altında çalışan ve saat mekanizmasını andıran karmaşık düzeneği gösteriyordu. Ardından seyircilere meydan okuyarak onları Türk ile satranç oynamaya davet ediyordu. Bir gönüllü bulunup karşılaşma başladıktan sonra, rakibinin her hamlesinin ardından Türk biraz kafa yoruyor, derken hareket edip bir karşı hamle yapıyordu.

Mekanik Türk, 1850'li yıllarda New York'taki bir yangında yok olana dek Benjamin Franklin'den tutun Napoleon Bonaparte'a kadar birçok ünlü isimle satranç oynadı ve kazandı. Elbette herkesin aklındaki soru Türk'ün nasıl çalıştığıydı. Kimisine göre içinde kötü bir ruh vardı, kimiyse kuklayı gerçek bir insanın kontrol ettiğinden emindi. Ardındaki sır ise sanılandan biraz farklı ve epey tuhaftı.

TÜRK'ÜN SIRRI NE?

Otomatı dışarıdan çalıştıran kişi bir nevi gözbağcıydı. Dolabın kapaklarını açıp içini göstermek, üstündeki ahşap kutuya dikkat çekmek gibi hareketler gösterinin birer parçasıydı ve seyirciyi yanlış yönlendirmeye hizmet ediyordu.

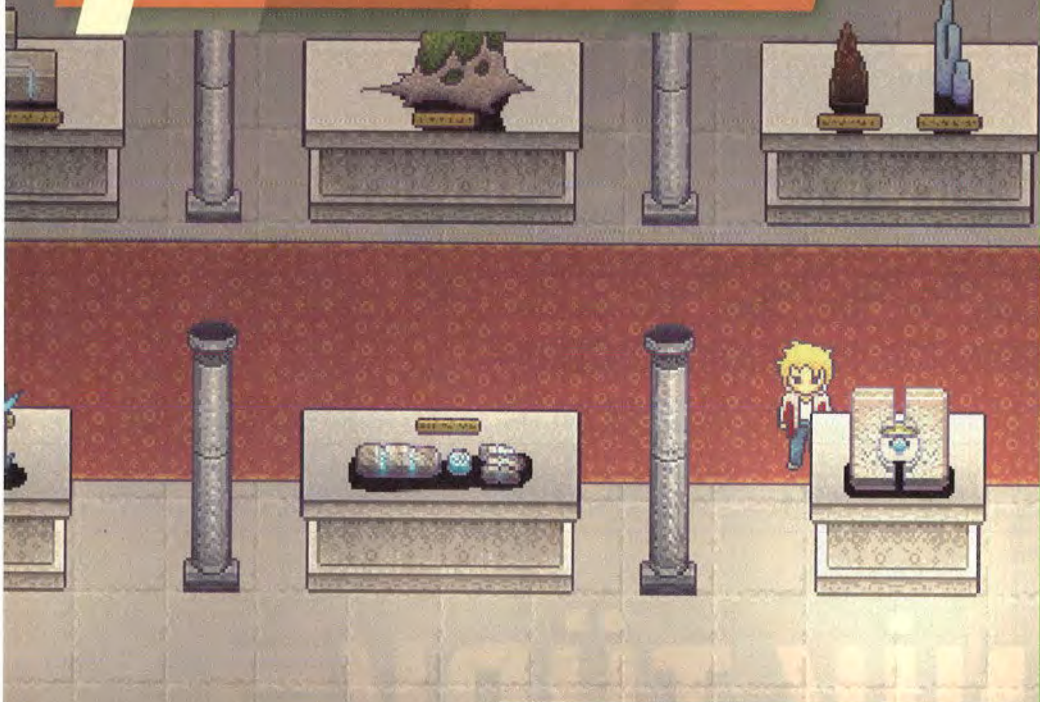
Mekanik Türk'ün içinde gerçekten de bir insan vardı; ancak bu insan kuklanın içinde değil, altındaydı. Ufacık bir alanda mum ışığında çalışan bu kişi, dolabın kapakları açıldığında yer değiştirerek saklanıyordu. Karşılaşma esnasında ise satranç taşlarının altındaki küçük ama kuvvetli mıknatıslar aracılığıyla hamleleri takip edebiliyor, özel bir düzenek sayesinde Türk'ün kolunu yönetebiliyordu. Ayrıca dışarıdaki sunucuyla iletişim kurmasını sağlayan bir kod sistemi de vardı.

Mekanik Türk bir mühendislik harikası sayılmasa bile parlak bir fikirdi. Onu içeriden yöneten ve sürekli değişen satranç oyuncuları o ufacık yerde, mum ışığında haftalarını geçirmeyi göze alıyordu. Mucidinin keşfettiği şey, iyi satranç oynamak gibi ender rastlanan bir yeteneği modern dünyada düzenli olarak bulmanın ve hatta ucuza çalıştırmanın mümkün olduğuydu aslında. **-Eren**

AMAZON MECHANICAL TURK

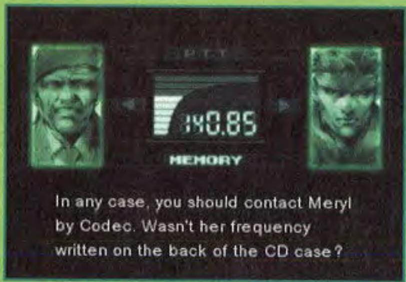
İsmini yazıda bahsi geçen satranç otomatından alan bu Amazon hizmeti, internet üzerinden işleyen bir kitle kaynak çözümü. Kişi veya kuruluşlar insan zekâsı gerektiren çeşitli işleri (ürün açıklamaları yazmak, bir müzik CD'sindeki sanatçıları listelemek, vb.) belirli bir ücret karşılığında sisteme kaydediyor. Ardından isteyen herkes dilediği bir işi seçip tamamlıyor ve karşılığını alıyor. Makinelerin henüz yapamadığı işler için insanlara ilan vermek, insan zekâsını "yapay yapay zekâ" olarak tanımlamak tuhaf bir iş doğrusu.

pixel



Elysian Shadows - Süper bir pixel art örneği

Ne andı be!



Metal Gear Solid

Acelem var! Maryl'i aramam gerekiyor ama bende codec numarası yok. ArmsTech başkanı ölmeden önce numaranın CD kutusunun arkasında yazdığını söylüyor. Envanterimdeki CD'ye bakıyorum, bir şey yok. Tüm haritayı defalarca turluyorum, başka CD de yok. Sonunda internetten aratıyorum, meğerse numara oyunun gerçek, fiziksel kutusunun arkasında yazıyormuş. Kanser ettin beni Kojima! Aynen böyle devam!
-Ömer

Haberler

■ Eski kafa survival-horror'ların inanılmaz dirilişine şahit oluyoruz gerçekten de. *Silent Hills, Resident Evil 1 HD*, Shinji Mikami'nin yeni oyunu *The Evil Within* derken iki önemli marka daha yeni oyunlarıyla öd bırakmama peşinde. Biri ta 80'lerden bir yapım olan Haunted House'un yenisi **Cryptic Graves**. FPS bir adventure kendisi ve bu yıl içinde çıkması bekleniyor. Diğeri ise **Alone in the Dark: Illumination**. Lovecraft öykülerinden esinlenmiş bu yapım da 2014'te çıkıyor. Bu biraz daha aksiyon gibi yalnız.

■ Paltolarınızı, botlarınızı giyin, mevzu var! *Baldur's Gate*'lerden sonra **Icewind Dale**'ler de Enhanced Edition adı altında HD oluyor! İlk oyunun EE'si 2015'te.

■ Red Bull'un sponsorluğuyla eski Japon oyunlarının müzikleriyle ilgili **Diggin' in the Carts** isimli kısa ve hoş bir belgesel çekildi. Türkçe altyazısı da var, şuradan izleyebilirsiniz: tinyurl.com/ogzjaponmuzik

■ Gönlümüzdeki yeri başka olan stüdyo **Naughty Dog** 30. yaşını kutluyor. Bundan mütevellit bu ay bir de belgesel çıkarıyorlar. Beklemedeyiz.

■ Sogun nickli bir oyuncu **GoldenEye 007**'ye *Pilotwings* ve *Bomberman* temalı iki yeni harita hazırladı. Arkadaşlar arasında hâlâ GoldenEye döndürüyorsanız kesin bir bakın.

■ DooMero nickli yetenekli bir modcu GZDoom kullanarak **Donkey Kong Country**'i **Doom**'a aktarmayı başardı. Hayranlık uyandırıcı olduğu kadar da tuhaf gerçekten: tinyurl.com/ogzdonkeydoom

■ **The New 8-bit Heroes** adı altında bir *Kickstarter* projesi başladı. Bu aynı zamanda hem bir NES oyunu, hem de oyunun yapılış sürecini anlatan ve diğer ilgili oyunculara rehber niteliği taşıyacak bir eğitim videosu. Oldukça ilginç duruyor, hedefine de ulaşacak gibi: tinyurl.com/ogznew8bit

■ *Chrono Trigger* ve *Secret of Mana* gibi yapımlardan esinlenen **Elysian Shadows**'un *Kickstarter* kampanyası başarıya ulaştı. Aralık 2015'te modern konsolların yanı sıra Dreamcast'e de çıkacak. Ve gerçekten çok ama çok güzel gözüküyor. Tam piksel kafalar için: tinyurl.com/ogzelysianshadows

Karakter Evrimi / Dhalsim

Street Fighter II **(1991)** | *X-Men vs. Street Fighter* **(1996)** | *Street Fighter Alpha 3* **(1998)** | *Marvel vs. Capcom 2* **(2000)** | *SNK vs. Capcom SVC Chaos* **(2003)**



MERIDIAN 59 ÇIKIYOR!

Deneysel Bir Çalışma

Bugün size bir evin bodrumunda başlayan, büyüyen ve oldukça enteresan yerlere meyleden bir projeden bahsetmek istiyorum.

İki istekli ve yetenekli kardeş **Andrew** ve **Chris Kirmse**, ailelerinin bodrumunda başladılar *Meridian 59*'u geliştirmeye. Daha sonra ekibi 5 kişiye çıkarıp Archetype Interactive'i kurdular, hatta sonradan 22 kişilik bir ekip haline gelerek günümüzün büyük stüdyolarını bile kıskandıran bir boyuta eriştiler. Ve şimdi sektörün yıkılmaz yayıncılarından **3DO**'nun desteğini de arkasına alan Archetype, *Meridian 59*'u çıkarmaya hazırlanıyor.

"Hiç duymadık, nedir bu *Meridian 59*?" diye soruyor olabilirsiniz. Anlatması da biraz zor aslında ama denemek görevimiz. Aranızda kavrama aşina olanlar vardır belki ama daha ülkemize geçtiğimiz yıl giren bir teknoloji olan "internet"ten bahsetmeden *Meridian 59*'u anlamak pek mümkün değil. İnterneti dünyadaki bütün bilgisayarların telefon kablosuyla birbirine bağlanması olarak düşünebilirsiniz. Biz oyuncular için sonsuz olanaklar barındıran bir şey gerçekten de. Düşünsenize dünyanın başka bir yerindeki biriyle karşılıklı satranç oynuyorsunuz!

Tabii ki satranç yalnızca bir örnek. Mesela yurtdışında, teknolojinin son noktası 56K modemlere bizden çok önce kavuşmuş ülkelerde (halbuki aletin mucidi de Nuri Dağdeviren isimli bir Türk ama yapacak bir şey yok) insanlar MUD adı verilen bir oyun türü oynayabiliyorlar. Bildiğimiz masaüstü FRP oyunlarını dünyanın farklı yerlerinden insanlarla, bilgisayar klavyesinden yazışa yazışa oynadığınızı düşünün, MUD öyle bir şey işte.

Hah, şimdi, *Meridian 59*'u da onun bir adım ötesi olarak düşünebilirsiniz tam olarak. Oyunun grafikleri var! Yani adeta bir *Might & Magic* oynuyorsunuz gibi ama karşınızda gerçek insanlar var! Birbirinize karşı savaşabiliyor ya da ortaklaşa görevler yapabiliyorsunuz! Sizi bilmem ama benim aklım döndü ilk duyduğumda!

Meridian 59 şu an beta aşamasında ve oyuna hayli talep olduğu haberini aldık. Bir oyun içerisinde tam 35 kişinin aynı anda bulunabildiği söyleniyor ve bu sayı giderek artacakmış! Şu ana kadar 25.000'den fazla oyuncu *Meridian 59*'u denemiş durumda.

Bu büyük rakamlardan etkilenen 3DO'nun satın aldığı Archetype Interactive'in bu ilk oyunu umuyorum ki yarattığı beklentiyi karşılamayı başarır. Ben ise MMPRPG (Massively Multi-Player Role-Playing Game) olarak tanımlanan bu türün ilk temsilcisini gece gündüz delicesine oynamak için cipslerimi ve kolalarımı stokladım bile. Şaka şaka :) Hiçbir oyun türü insanda o denli bağımlılık yapamaz sonuçta. **-Ömer**

[Orijinal Tarih - Ekim 1995]



59?

Archetype'ın çekirdek ekibi oyunun adı üzerinde bayağı tartıştıktan sonra bıkmışlar, "Eeh, Meridian oluversin" demişler. Ama Meridian da alakasız bir yerdeki bir yazıcı sürücüsünün patentindeymiş, oyunun adını Meridian 59 yapıp, "59'a sonradan bir hikâye uydururuz" demişler. Oyunun geçtiği koloninin adı Meridian 59 olmuş sonradan da.





Mini tarihçe

Türünün ilk örneği Meridian 59, ardılları Ultima Online ve Everquest'le birkaç yıl rekabet ettikten sonra 2000 yılında kapandı. Oyunun haklarını 3DO'dan satın alan Near Death Studios 2002 yılında Meridian 59'u tekrar başlattı. 2004 yılında oyun Evolution adı altında grafiksel bir yenilemeden geçti (ama çok da modern görünüm beklemeyin yine). Near Death, 2010 yılında batana kadar oyunu ayakta tutmayı sürdürdü. Bu tarihten sonra ise Meridian 59, yapımcıları Kirmse kardeşlerin eline geçti. Kirmse'ler de oyunu 2012 yılında açık kaynak kodlu ve bedava yaptı. Ve tabii ki çıkışının üzerinden neredeyse 20 yıl geçmesine rağmen Meridian 59'u hâlâ oynayan bir sürü insan var.



Super Street Fighter II Turbo HD Remix **(2008)**

Street Fighter IV **(2009)**

Street Fighter x Tekken **(2012)**



TOMB RAIDER

"TOMB MU TUMB MU?" DİYE SORULAMADIĞI ZAMANLAR...

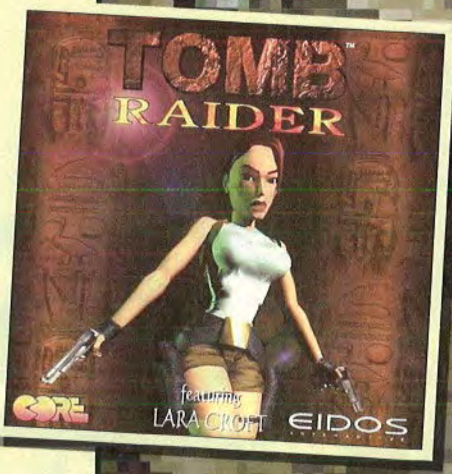
Alexx Kidd kız mıydı erkek miydi o zamanlar tam emin olamıyordum ama hayatımı değiştiren diğer iki oyun karakterinin cinsiyetlerinden ve kadınlıklardan sonuna kadar eminim. *Giana Sisters* oyunlarında karşıma çıkan Giana-Maria kardeşler ve bir nesli ciddi bir şekilde kendine âşık eden **Lara Croft**, kalbimde ve reflekslerimde ciddi hasarlara yol açarak, her seferinde beni adına oyun dediğimiz bu piksellerin kontrol edilebilir dünyasına daha da fazla bağladılar. Giana ve kardeşi ile kendi Commodore 64'ümün ekranında, efsaneler efsanesi Lara Croft ile de *1997* yılında arkadaşımın bilgisayarında tanışmıştım. Sık sık bir bahane ile arkadaşımın evine gider ve bir şekilde *Tomb Raider* açtırmaya çalışırdım. O arkadaşımın gün aşırı annesi hastalanır, kardeşi uyuyamaz, babası kablo saklar, ben de sürekli trajediler yaşayan bu aileye saf bir şekilde rahatsızlık vermemeye çalışırdım. Hâlbuki hepsi arkadaşımın şüphelerime göre *Tomb Raider*'a ilgisinin olmaması ve *FIFA* oynama isteği yüzündenmiş, geçenlerde buna uyandım. E tabii herkes benim gibi **Indiana Jones**, mistik uygarlıklar, define avı, fenomen, bilinmez vb. konularda ruh hastası değildi. Ama bu tür şeylere ilgi duyan bir çocuk için *Tomb Raider* oyunu ve hikâyesi bilgisayar çağının insana ne istiyorsa onu verdiğini hissettirmeye başlamıştı. Ve hayatı boyunca bu tip bir macerayı yaşama hayali ile yanıp tutuşan benim için, artık o ekranın karşısından geri dönüş yoktu.

Tomb Raider kesinlikle bilgisayar oyunlarına çağ atlatan bir oyundu. İkon olmaya aday ve daha önce eşine neredeyse hiç rastlanmamış *KADIN* bir karakter, macera, fantastik öğeler ve aksiyonla donatılmış bir hikâye kurgusu, aşmış 3D grafikler ve oynanış mekanikleri, zor bulmacalar, refleks zorlayan platform öğeleri ve **T-Rex** ilk defa tek bir oyunda bir araya geliyordu. Belki o zamanlar **Core Design** ne kadar lezzetli bir çorba yaptığının farkında bile değildi ama potansiyeli gören **Eidos** oyunun haklarını alarak dağıtımını üstlendi. Ve geride kalan neredeyse 20 yıla yakın zamanın ardından oyun tarihinin en güçlü markalarından biri haline gelen *Tomb Raider* hâlâ adından söz ettiriyor. Geçen yılki sıfırlanan hikâyeyle yeniden doğan Lara Croft yeni nesil oyunculara da benzer şeyler hissettirmeyi amaçlıyordu.

1996 tarihli oyunu şu anda oynadığımda bile neredeyse aynı şekilde etkileniyor olmamı bu oyunun hayatımdaki önemine bağlıyorum fakat zaman geçtikçe bir türlü elimden bırakamamam, bölümleri geçmek için kasmam, ara demoları ilgi ile izlemem, hikâyenin gittiği yeri bildiğim halde meraklanmam, heyecanlanmam derken fark ettim ki *Tomb Raider* hâlâ şahane bir oyun. Oyun mekanikleri el ve göz koordinasyonuma öyle kalıcı alışkanlıklar kazandırmıştı ki ve ben onu öyle bir zamanda oynamıştım ki artık hiç bir zaman eskisi gibi olmayacak hayatımda oynadığım her oyunda biraz da olsa onu arıyorum. İster hikâye kurgusu, ister ikonik karakter, ister çatışma aksiyonları ile birleştirilmiş platform öğeleri ya da isterse kol indirmeli bulmacalar olarak olsun, ben içinde *Tomb Raider* bulduğum oyunları hep daha çok sevdim. Pek de inceleme diyemeyeceğimiz ama diğer sayfalarda daha çok bu kılığa bürünecek yazının kişiselliği de işte tam bu yüzdendir. **-Pozan**



Evet, burası arkadaşımın ailesinden özür dilemek için doğru bir yer olabilir.





Yanında kendimizi ezik hissedeceğimiz ama bir o kadar da istediğimiz sevgiliydi Lara

TÜRLER YENİDEN YAZILIYOR

Aksiyon-macera, platform-macera, kadınlı-ilerlemeli gibi tür isimleri ile anılmaya başlanan Tomb Raider, aslında daha önceden de ismi olan *"third person-shooter"* türünü, ekledikleri ile kendi zirvesine çıkartıyordu. O güne kadar çoğunlukla uzay gemisi vb. araçlar ile oynanan bu tür, 1995 yılında yayınlanan *Fade to Black* ve ardından Tomb Raider ile insan bir karakteri oyuncunun kontrolüne verip, kamerayı da üst arkasına koyarak vaat ettiği aksiyon ve macerayı oyuncuya daha fazla hissetiriyordu. Fade to Black, Lara'nın macerasından önce idi fakat türü daha komplike hale getiren ve bir nevi türün standartlarını oluşturan bizzat Tomb Raider oldu.

Ardından gelen *MDK, Max Payne, Syphon Filter, Splinter Cell, Gears of War, Uncharted* gibi seriler bugün bu kadar popülerse bunu çokça Tomb Raider'a borçlu diyebiliriz. O kameranın **Lara Croft**'ı arkadan çekmesinin ya da etrafında dönmesinin tek nedeni sizin aklınızda olan değildi tabii ki. **Core Design** sadece oyuncuyu ne yaparak daha fazla maceranın içine sokabiliriz diye düşünüyordu. Ve yeni bir türe, yahut mevcut bir türün yeniden yorumlanmasına ihtiyaç vardı. Evet, FPS 90'ların başında bir büyü gibi karşılanmıştı ve çok tutmuştu ama oradan oraya zıplayan, yüksekten sulara dalan, raptorlar, kaplanlar ve T-Rex ile kapışan bir karakteri en iyi şekilde kontrol etmemizi ve oyuna kendimizi kaptırmamızı sağlayan kamera açısı üçüncü kişi kamerası idi. Ayrıca yine en iyi bu kamera açısının yansıtacağı şekilde Lara Croft sadece aksiyon değil platform ve bulmacanın da hastasıydı. Tıpkı birçoğu bu tip hikâyeler ile büyümüş oyuncu profilindeki insanlar gibi. Ve onları bilgisayar başına kilitleyen silah ucunun görünmesi değil başka bir şeylerin ucunun görünmesiydi. Mesela Atlantis'in önemli bir artifact'i gibi. Bir dakika, siz ne sandınız ki? Sanırım yandaki kutuya geçme zamanınız geldi.

LARA CROFT VE KADIN KARAKTERLERİN YÜKSELİŞİ

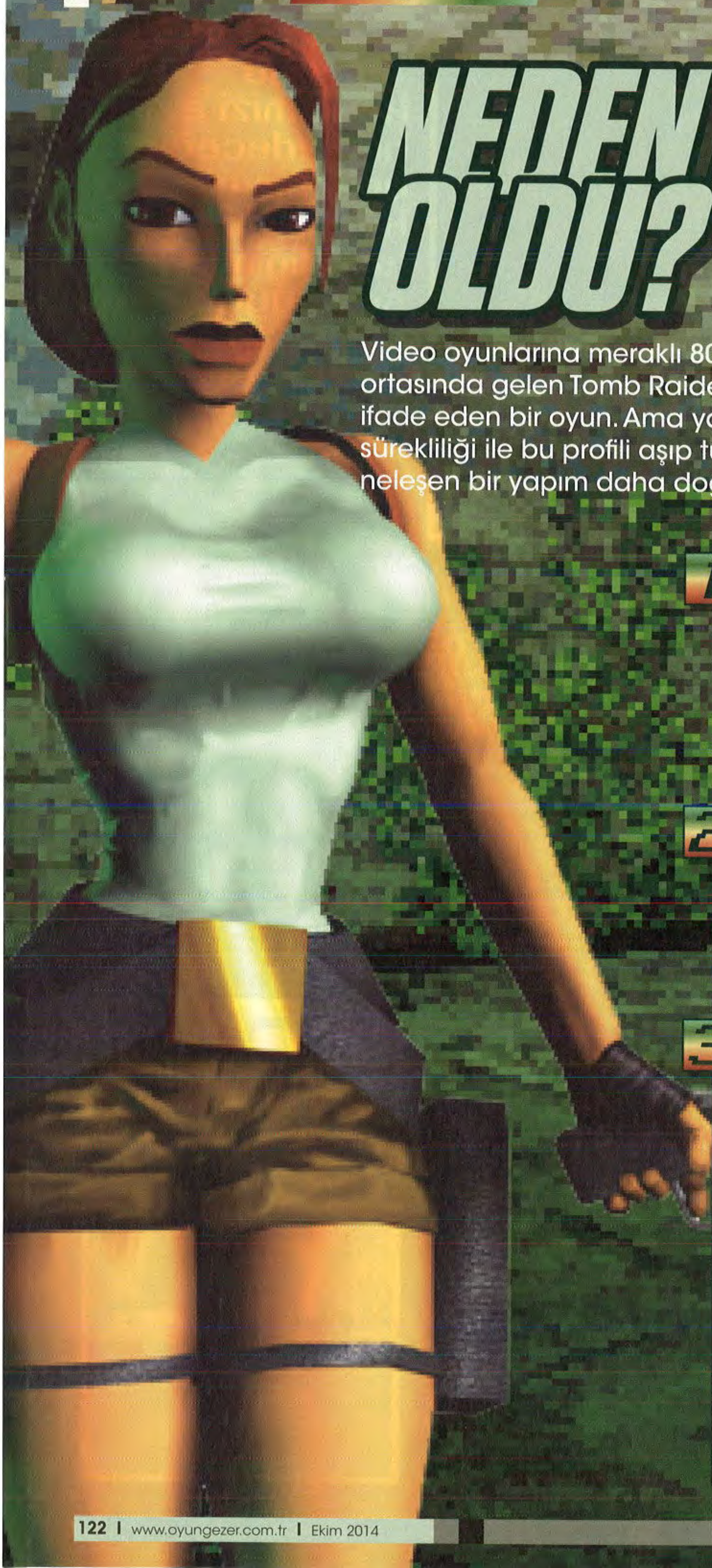
Lara Croft gibi bir kadın için Mario ile aynı cümlede anılmak pek hoş olmayabilir ama kendisi gerçekten bu muslukçu ile birlikte belki de oyun tarihinin en popüler karakteridir. Oyuncu kısmısı, yani biz çoğunluk olarak asosyal insanlarızdır, bu asosyalliğimizden en çok nasibini alanlar ise karşı cinstir. *Indiana Jones* ile büyümüş, nerd olma yolunda ilerleyen ve bunun pek farkında olmayan, hayal dünyası geniş ve onu sürekli daha çok besleyen bir erkek profilinin karşısına rüyalarında görebileceği kadını bu şekilde piksellerle giyinmiş ve ölçeklendirilmiş halde çıkarsanız bile ona karşı bazı duygular beslememiz imkânsız değildir. Evet, ben de Lara Croft'a hayran oldum zamanında, hatta Sinan'a Level dergisindeyken attığım *1999* tarihli ilk mail'imde 3 cümleden 5'i Lara Croft ile ilgiliydi.

Core Design'ın, Edios'un ve Lara Croft karakterini yaratan **Toby Gard**'ın tek amacı oyuncu profilinin gönlünü çalarak oyun satmak değildi tabii ki. Lara Croft ayrıca oyun karakterlerinin erkek olması gerektiği algısını yıkan çok cesur bir adımdı. Ya çok tutacaktı ve takdir edilecekti, ya da elde patlayacaktı. Neyse ki değişime ve yeni vizyonlara ihtiyacı olan oyun dünyasında adeta bir dönüm noktası oldu. Lara Croft, sadece piksellerden oluşan oyun karakteri kadınlara değil gerçek hayattaki birçok kadına da manevi anlamda güç verdi. Maço bir kadın olarak başladığı serüveni, Tomb Raider'ı baştan yazan **Crystal Dynamics** tarafından karakter olarak biraz daha yumuşatılarak devam etse de biz onun istediği zaman ne kadar sert ve güçlü olabileceğini içten içe biliyoruz. Oyun dünyasında kadın karakterlere dil uzatan biri çıkarsa ağzının içine namlu girmesine hazır olsun deriz.



NEDEN EFSANE OLDU?

Video oyunlarına meraklı 80'ler çocukları için, 90'ların ortasında gelen Tomb Raider gerçekten çok fazla şey ifade eden bir oyun. Ama yarattığı karakter ve dünyasının sürekliliği ile bu profili aşıp tüm oyun dünyası içinde efsaneleşen bir yapım daha doğru bir tanım olacaktır.



1 DOĞRU ZAMANLAMA

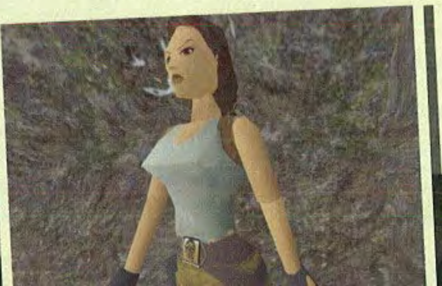
90'ların başında parlayan FPS türü, eve giren bilgisayarlar, Sony'nin konsol piyasasına Playstation ile birlikte bomba gibi bir giriş yapması, en büyük adımını atmaya hazırlanan gelişen oyun teknolojileri vb. olaylar derken belki istemeden de olsa Tomb Raider bir anda bütün bunların merkezindeki oyun haline geldi. Çıktığı dönemde hiç oynamamış bile olsanız Tomb Raider'ın ya da en azından Lara Croft'ın adını duymamanız mümkün değildi.

2 YENİ BİR TÜRÜN DOĞUŞU

Geçtiğimiz sayfada da belirttiğimiz gibi Tomb Raider kendi istediği oyunu yapmak isteyen, yetenekli ve yaratıcı Core Design sayesinde mevcut türleri karıştırarak ve tam da olmak istediği oyun olarak, sektöre tam da ihtiyacı olduğu sıralarda yeni bir tür tanımlamış oldu.

3 LARA CROFT VE HATLARI

Bahsetmeden geçmemek gerekli. Lara Croft; maceracı, silah kullanan, mistik sırlar peşinde koşan ve tüm bunları kısa bir şort, vücut hatlarını gösteren bir body eşliğinde yapan 230 poligonluk bir ablamızdı. Yine de piksel avı yapmak, Lara'yı olmadık yerlere sokup kameraya yaklaştırmak, eğer 56k modem görseli yükleyebilirse onun konsept çalışmalarına ya da canlı mankenlerine bakmak bir döneme damgasını vurdu. Neyse ki Angelina Jolie oyuncuların imdadına yetişti ve biz o kimi zaman üçgen, kimi zaman kare olan hatları tam da olması gerektiği gibi gördük. İlginçtir, bu ve bunun gibi gerçek Lara Croft portreleri hiçbir zaman oyunun içindeki Lara Croft'ın büyüsünü bozamadı.





4 BULMACALAR

Platform öğeleri, zamanlama gibi mekanikleri iyi kullanarak, genelde doğru kolu bulmak, taşı gediğine oturtmak tarzı karşımıza çıkan bulmacalar, oyunun yoran aksiyon sahneleri arasında hem bir nefes alma bölümü oluyordu, hem de bir oyunun içine bu kadar çok tür bu kadar başarılı bir şekilde nasıl konabilir şeklinde sorgulamalarımıza yol açıyordu.

5 MACERA VE KEŞFETME DUYGUSU

Oyunun başına oturur oturmaz beni bir heyecan basardı. Çünkü az sonra karşıma ne çıkacağı hakkında hiçbir fikrim yoktu ve gittiğim her noktada keşfedilecek bir şeyler vardı. Bildiğin "Tam macera" yani. Gerçek hayatta yaşamak isteyeceğiniz mistik soslu hazine avcısı temalı tüm maceralar orada tam karşınızda keşfedilmeyi ve yaşanmayı bekliyordu. Bir insan bir video oyunundan daha ne isteyebilirdi ki? Hele bir de öyle bir zamanda!



6 ENVANTER SİSTEMİ

Bunu da unutmak mümkün değil. Pasaportunuz, bulduğunuz eşyalar, silahlarınız falan hepsi sırt çantanızın içindeydi ve "inventory" dediğimiz şey de tam olarak buydu. Silah seçme, eşya kullanma gibi eylemleri yapmamızı sağlayan bu envanter sistemi çok pratik değildi fakat o zamana kadar eşine rastlanmamış bir sistem ve fikirdi.



7 MÜZİKLER

Ah o ana menüdeki etkileyici müzik! Diyecek fazla bir şey yok, hâlâ duyulduğu zaman tüyleri diken diken ediyorsa o zamanlar oyunun atmosferine ve sizi oyunun havasına sokmasına olan katkısını bir düşünün derim. Ana melodi dışında ara sahnelerde olsun, aksiyon sırasında olsun çalan tüm müzikler hiç de sıradan değildi. Ve evet, bu da o zamanlar için fazlası ile sıradışı bir durumdu.

8 GRAFİKLER

Sene 1996. Güzel ve çekici olduğunu anlayabildiğiniz bir kadın karakter, kaplanlara karşı, karlı bir mağarada oradan oraya zıplayarak ve bunu çok seri bir şekilde yaparak, 3 boyutlu bir ortamda aksiyon sahnelerine imza atıyordu. Bizse sadece ağzımız bir karış açık ekrana bakıyorduk. Bilgisayarın grafik anlamında neler sunabileceğinin sinyallerini veren belki de ilk oyundu Tomb Raider.

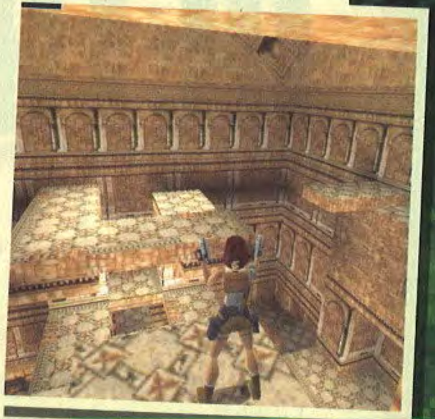


9 DÖNEMİN ÖTESİNDE SİNEMATİK ANLATIM

O giriş ve bölüm arası videoları unutmak pek mümkün değil. Sahneler en kral aksiyon-macera filminden bile daha iyi yansıtılıyordu. Kamera açılarının oyun esnasında doğru noktada olabildiği anlarda da görsel anlatımın dibine vuran oyun, hikâyesinin de katkısı ile birçok filmi solluyordu.

10 OYUN MEKANİKLERİ

Oyunda silahlı çatışmalar ve platform mekanikleri tıkır tıkır işliyordu. Ufak tefek bug'lar olmuyor değildi fakat o dönem için gayet doğaldı. Zıplarken ateş edebilmek oyuna ayrı bir hava katıyor, yüksek bir yerden suya atlarken balıklama dalabilmek gibi ayrıntılar birçok açıdan zaten özel oyunu insanın gözünde daha da özel bir hale getiriyordu.



11 UZUN OYUN SÜRESİ VE ZORLUK

Tomb Raider o sıralarda piyasada olan birçok oyundan çok daha uzun ve çok daha zordu. E bitirmeye kıyamayacağınız bir oyunun bu kadar uzun ve dolu bir oynanış sunmasından daha güzel ne olabilirdi ki?



12 T-REX!

Arkadaş oyunda süper çekici kısa şortlu ve maceracı bir kadın, elinde çifte tabanca ile oradan oraya zıplayarak bir T-Rex ile savaşıyordu! Sen daha hala "Neden efsane oldu?" diye soruyorsun!



RETRO OYUNCULUK PROGRAMLARI

Şu son birkaç yıldır bitpazarına resmen nur yağıyor, retro oyunculuk kültürü adeta şaha kalktı. Retrocular uzun süredir saklandıkları yerden çıkıp interneti videolarıyla süslemeye başladılar ve bir anda kendimizi orijinali eski, kendisi yepyeni bir dünyanın içinde bulduk. Zira ben de bu programlardan gaza gelip koleksiyonculuğa başladım. Madem hafta sonu gecelerim de bu programları izleyip keyif yapmakla geçiyor, neden sizinle paylaşmayayım ki? Sizler için kendimce en başarılı bulduğum programları bir güzel derledim (hepsini tek tek yazmaya ömür yetmez) ve kısa kısa tanıttım. Retro oyunculuğa ilginiz varsa aralarından illa ki zevkle izleyecekleriniz vardır, tek ihtiyacınız biraz İngilizce o kadar. Hepsinin kanallarını da Youtube üzerinde kolayca bulabilirsiniz. Bit'iniz bol olsun! **-Emre**



PAT THE NES PUNK

Pan Contri tam anlamıyla bir NES bağımlısı. NES'in en nadir oyunlarını, bütün aksesuarlarını, maskotlarını topladığı (ve tabii ki ağzımızın suyunu akıttığı) odasında beğendiği NES oyunlarını inceliyor. Bu sırada kendisine yardım edenlerin de konuşan bir *R.O.B.* ve bir *Donkey Kong* oyuncağı olduğunu düşünürseniz olmayan sosyal hayatı hakkında da fikir sahibi olabilirsiniz. Lakin kendi adıma incelemelerini ve mizah anlayışını oldukça başarılı buluyorum. Üstelik zaman zaman *Angry Video Game Nerd*'le olan crossover'ları ve kapışmaları da cabası. İnternetin en popüler retro programlarından...



GAMING HISTORIAN

Ve geldik kişisel favorilerimden birine... Yalan yok, Piksel Yazıtları köşemde ele aldığım konuları bazen direkt *Gaming Historian*'dan aşırdım (tabii kimi zaman o da benden arakladı). Zira **Norman Carusso** da tıpkı benim gibi kendini retro tarihindeki büyük olaylara adamış biri. Hatta ses tonuyla, anlatımıyla, duruşuyla resmen bir tarihçi. Oyun tarihine yön veren olaylar hakkında yaptığı araştırmalar ve bulduğu detaylar gerçekten çok ilginç, beni şahsen çok fena kilitliyor. Lakin kendisi biraz tembel ve çok sıklıkla yeni bölüm yayınlamıyor, çekeceğim bir ara kulağını. Gene de retro adına kaçırılmaması gereken bir başucu eseri.



16-BIT GEMS

Adından ötürü bahsetmeme gerek var mı bilmiyorum ama bu da 16-bit jenerasyonuna adanmış bir diğer program. Ağırlıklı olarak SNES cephesinden çalışıp dönemin en iyi oyunlarını ele alıyor. Tasarım aşamalarındaki fikirlerden doğuş öyküsüne, elde ettiği başarının etkilerine kadar hem de. Özellikle SNES'teki *Dragon Quest* üçlemesini ele aldığı bölümler beni mest etmişti. O dönemi yâd etmek istiyorsanız birebir. Gelgelelim arkadaş *Gaming Historian*'dan bile tembel ve artık resmen 5-6 ayda bir yeni bölüm çekiyor. Sindire sindire tüketin de ortada kalmayın.

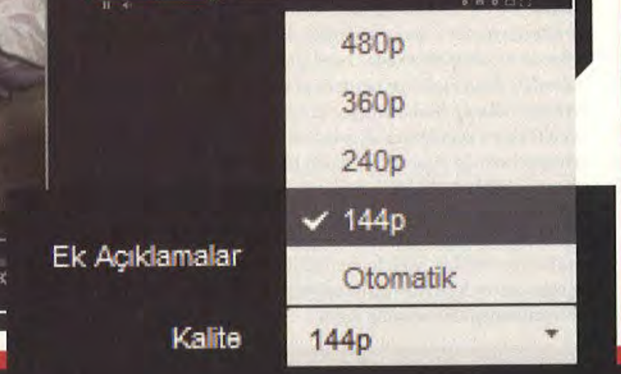
Angry Video Game Nerd'i içeren Cinemassacre tam anlamıyla bir nerd kanalı. Retro oyunların yanı sıra, çizgi romanlar, kült filmler, korku sineması, eski masa oyunları, daha neler neler...

ANGRY VIDEO GAME NERD

"Oyunculuk çok bozdu, öyle böyle değil" diyorsanız bir de *Angry Video Game Nerd*'i izleyin. Kendisi en rezil retro oyunları incelerken öylesi sinir krizlerine girip öylesi galiz küfürler ediyor ki gülmemek, oyun sektörünün en başından beri saçma sapan işlerle dolu olduğunu hatırlamamak elde değil. **James Rolfe**'nin hayat verdiği karakter 2004'ten beri öylesine büyük bir internet fenomeni haline geldi ki tamamen hayranlarının bağışlarıyla çekilen ilk sinema filmi de daha geçen Ağustos'ta vizyondaydı. Her ne kadar şu sıralar biraz profesyonelleştiği için eskisi kadar komik olmasa da hâlâ yaşayan bir efsane. Nerd demişken, sadece oyunlar sanmayın, klasik korku sineması, çizgi romanlar, masa üstü oyunları, dev canavar kültürü falan her açıdan nerd'lüğün hakkını veren bir adam James. Kurucusu olduğu *Cinemassacare*'dan babam çıksa yerim yani o derece. Kaçırılmaz.









Kimi zaman Joe ve Dave'in yanında "Sony Fanboy" olarak üçüncü olası geliyor insanın.



GAME SACK

Azılı bir Nintendo hayranı ile aynı derece azılı bir Sega hayranı bir araya gelirse ne olur? Sorunuzun cevabı direkt *Game Sack*'te! Sega delisi **Joe** ve Nintendo hastası **Dave** her bölümde 16-bit dönemine ait oyunları ele alıp, inceleyip, yeri geldiğinde de cayır cayır kapıştırıyorlar. Oyunların her iki konsoldaki versiyonlarının farklarından tutun da sadece Japonya'ya çıkan oyunlar gibi pek çok farklı konuya parmaklarını basıyorlar. Tabii sadece Sega ve Nintendo'yla sınırlı değil, zaman zaman PSX ve Turbografx-16 gibi farklı sulara da yelken açıyorlar. Tarzlarının da oldukça eğlenceli olduğu belirtmeliyim ki şahsen izlerken zamanın nasıl geçip gittiğini anlamıyorum (su gibi olabilir). Özellikle SNES ve Genesis hayranları kaçırmasın. Bana göre şu an internetin en başarılı programlarından.

Retro oyunculuk videolarının çektiği ilgiyi farkeden dinozor oyuncular saklandıkları mağaradan çıkıp ellerine kamerayı aldılar. 25-30 yıllık oyunlar yeni çıkmış gibi inceleniyor artık.



JAMES & MIKE MONDAYS

Angry Video Game Nerd'ün kadim kankası **Mike Mattei**'yle beraber her pazartesi yayınladığı beraber oynama videoları. Yanlış olmasın, Mike da en az James kadar nerd (hatta bazı açılardan daha fazla) ve beraber oynarken konu öyle bir dallanıp budaklanıyor ki aman aman. Çocukken en sevdiğiniz arkadaşınızla hem oyun oynayıp hem de oyunla feci dalga geçtiğiniz o boş muhabbet günleri hatırlayın, işte bu da onun simülasyonu. Hatta bazen aralarına **Pat The NES Punk** gibi misafirler de katılınca iyice şenleniyor ortalık. Eşek kadar adamları soluk soluğa *Contra* bitirirken izlemek büyük zevk. Tam anlamıyla bir nostalji treni.



PORTS CENTER

"Aynı oyunun başka konsoldaki hali yea" demeyin, konsol versiyonları arasında harbi harbi ciddi farklar var. Bu konuda da *Ports Center* dibine kadar İngiliz aksanıyla devreye giriyor. Oyunların başka konsollarda ya da yeniden sürümlerinde ne hale geldiğini ele alan program, sık sık PC cephesine de al atıyor, hadi iyisiniz. Şahsen Wii'deki *Dead Rising*'i alıp almama konusundaki soru işaretlerimi Ports Center gidermişti benim. Özellikle *Mortal Kombat*'ın Amiga sürümünü ele alan bölüm 10 numara. Tek butonla oynanan bir *MK*'dan bahsediyorum: TEK BUTONLA!



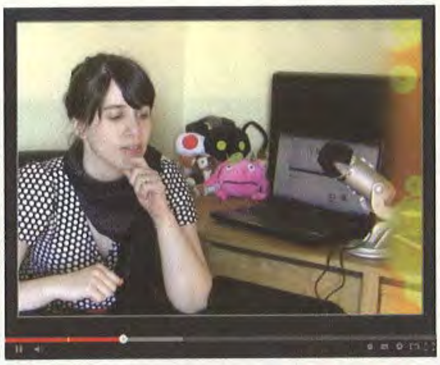
REREZ

Shane Luis kafasına göre takılan bir adam. Kimi zaman *E.T.* gibi rezil oyunların iyi yönlerini bulmaya çalışıyor, kimi zaman en sevdiği joystick tasarımlarından bahsediyor, kimi zaman da modern oyun dünyasına verip veriştiriyor. Özellikle DLC sistemi hakkında oyun üreticilerine değil de bizzat oyunculara fırça attığı video 10 numaraydı (bizzat katılıyorum çünkü). Seç beğen al yani. Adamın konuşurken mimikler resmen Hacivat-Karagöz oynamasına rağmen videolarını neden bu kadar yakın plan çektiği de ayrı bir tez konusu. Ama Shane usta iyidir, tavsiye edilir.



SATURNOLOGY

Siz de buruk Saturn hayranlarından biriyseniz *Saturnology* sizler için burada. Azılı bir Saturn hayranı olan dostumuz iade-i itibar tadında çektiği tanıtım videolarında Saturn'ün en iyi oyunlarını ele alıyor ki benim de biraz olsun aklımı çelmeyi başardı. Hakikaten başka firmalar da destek verse bugün bambaşka bir yerde olabilirmiş. Sayesinde oynamış kadar oldum yani. O yüzden Saturn falan almaktan da vazgeçtim. PSX dururken neyime gerek? Heh heh.



RINRYGAMEGAME & 8-BIT ALLI

Aynı başlık altında toplama ihtiyacı hissettiğim bir diğer ikili. Zira bu sefer dümende gayet tatlı iki kadın var. "Retro oyun oynayan kadın" kavramı hayal değilmiş demek ki. Her iki hanımefendi de tıpkı **Shane** gibi akıllarına esen retro oyun konularında videolar çekseler de **Rinry** hanımın içeriklerinin daha ilgi çekici olduğunu belirtmeliyim (inanılmaz tatlı ses tonu da cabası). Çünkü **Alli** arkadaşımız zaman zaman aşırı şirinleşme çabalarına girip üzerine de zerre komik olmayan mizah anlayışından kupleler serpince pek tadı kalmıyor. Gerçi bu aralar her ikisinden de pek yeni videolar beklemeyin. Rinry daha yeni bebek sahibi olmuşken Alli de sırra kadem bastı. Güzel şeyler çabuk biter zaten.



METAL JESUS ROCKS

Metal İsa Baba (isme gel) tam bizim kafada bir adam. Retrocu, fena derecede rocker, koleksiyoncu vs vs. Haftalık olarak çıkardığı videolarında Atari'den tutun da Nintendo, Sega hatta SNK konsollarının oyunlarını incelerken, konsollar için gözden kaçırmış olabileceğiniz pek çok oyuna da el atıyor. PC'ye de sık sık değindiğini eklemem gerek, çünkü kendisi köken olarak sıkı bir PC oyuncusu zaten. Özetle yelpazesi bayağı bir geniş yani. Videolarını oldukça eğlenceli ve kendisini de gayet sempatik buluyorum. Yakın zamanda retro dünyasında bayağı kabul gördü zaten. Ne diyeyim, umarım ben de o yaşa geldiğimde hâlâ aynı ruha sahip olurum. Şiddetle tavsiye ediyorum.



DID YOU KNOW GAMING

Oyun dünyası hakkındaki ilginç bilgileri (trivia) ele alan *Did You Know Gaming* sitesi de "yahu ben bunları neden video yapmıyorum ki?" dedi ve Youtube'u süslemeye başladı. Genellikle seriler üzerine yoğunlaşan videolar gerçekten de çok ilginç konularla dolu. Benim gibi oyun tarihine meraklıysanız göz atmanızda fayda var. Ya da *Metal Gear* serisini iliğine kadar kurutmak isterseniz....

Retro oyunlar için ansiklopedi görevi gören pek çok site de teker teker videolara döndürüyor içeriklerini.

BUNLAR DA VAR

- Mike Matei's Gaming Videos
- The Video Game Years
- Screwattack Top 10
- Living In 8-Bit
- The Game Chasers
- Retrospective
- Epic Game Music

GAME QUICKIE & VIDEO GAME TAKE-OUT



Bu iki programı da aynı başlıkta toplamak istedim çünkü hem içerik olarak benzerler, hem de her ikisi de *RetrowareTV* ürünü. *Game Quickie* kanalın çeşitli üyelerinin sevdikleri retro oyunları ele alırken *Video Game Take-Out* da kıyıda köşede bırakılmış sağlam oyunları tanıtıyor. Bildiğin bizim *"Sen Bu Oyunu Bilmezsin"* köşemizden hacılamışlar anlayacağınız. Her iki seri de kısa kısa videolardan oluştuğu için çerez tadında götürüyorum ben. *RetrowareTV* de candır bu arada unutmadan.

emekli sandığı

CHRIS SAWYER



Tycoom, Tycoon, Tycoo

Hani geçen ay bu köşede ortalıkta artık fazla görünmeyen oyun yapımcılarının çoğunun stratejiciler olduğundan bahsetmiştim ya. Hah işte buyurunuz bir örnek daha.

1969 İskoçya doğumlu **Chris Sawyer** oyun endüstrisine 1983 yılında, 25 yaşındayken giriş yaptı. Uzun yıllar boyunca bazen ufak tefek oyunların geliştirilmesine katkıda bulundu, bazen de çeşitli Amiga oyunlarının DOS'a uyarlanması görevini üstlendi. Görev aldığı projeler zaman içerisinde giderek büyüdü ve Sawyer komple bir oyun projesinin başında yer alabilecek seviyeye ulaştı.

Böylece 1994 yılında *Transport Tycoon*'u çıkarttı ve bu onun 10 yılının başlangıcı oldu. Arada başka oyunlarda da çalıştıktan sonra, 1999'da bir diğer ve hatta daha büyük bombası *RollerCoaster Tycoon*'u çıkardı. 2002'de gelen ikinci *RollerCoaster Tycoon* ile de başarısını bir kademe yukarı çıkarmayı bildi.

Sonrasında ise işler onun için biraz geriye gitmeye başladı. *RollerCoaster Tycoon* serisinin yayıncılığını alan Atari, üçüncü oyunda Sawyer'a yalnızca danışman olarak görev verdi. Oyun bayağı değiştiği için eski takipçilerden tepki topladıysa da genel olarak başarılı bir oyun olarak görüldü, o ayrı. Bu arada Sawyer da yıllardır yapmak istediği şeyi yapıp *Transport Tycoon*'un ruhani devam oyunu olan *Chris Sawyer's Locomotion*'ı çıkardı ama sanırım yaptığı en büyük hata da bu oldu. Oyunun yorumları yerin dibindeydi. Yaklaşık 5 yıl ortalıktan kaybolan Sawyer'ın 2010'da oyun dünyasına geri dönüp ne yaptığını tahmin edin desem ilk aklınıza gelen ne olur? Evet, bildiniz. Cep telefonu oyunları yapan **31X** isimli bir firma kurdu. 3 yıl sonra, yani geçtiğimiz yıl *Transport Tycoon*'u mobil platformlara çıkardı. Atari'nin çıkardığı ve iğrenç bir oyun olan *RollerCoaster Tycoon 4 Mobile* ile ise çok şükür bir ilgisi yok kendisinin.

Neyse ki hikâyemiz eskinin büyük yapımcılarından birinin mobil oyun yapımcısı olduğu hüzünlü bir sonla bitmiyor. Atari şu an yeni bir PC oyunu olan *RollerCoaster Tycoon World* üzerinde çalışıyor, Sawyer da projenin başında olmasa bile yine danışman olarak destek veriyor. Kendisinin yaptığı yeni *RollerCoaster* ya da *Transport Tycoon*'lar, hatta farklı temada Tycoon oyunları görmeyi çok isteriz elbette ama önümüze çıkacak büyük çaplı bir *RollerCoaster Tycoon* oyunu çorbasında tuzunun olduğunu bilmek bile rahatlatıcı. **-Ömer**

Dava

2005'te Sawyer ile oyunlarının yayıncılığını yapan Atari davalık oldular. Sebebi Sawyer'ın hakkı olan bazı ücretlerin ödenmemesiydi. 2008'de Atari, Sawyer'a bilinmeyen bir mebla ödeme yaptı ve konu kapandı. Birbirlerine kin beslememişe benziyorlar ki Sawyer şu an Atari'nin Pipeworks'e yaptırdığı *RollerCoaster Tycoon World*'de görev alıyor.

ATARI®

RollerCoaster Tycoon

Burada oyunu ayrıca övmeme gerek yok, 2 ay önce Sarp kendisine güzel bir Son Jeton yazıp saygılarını sunmuştu hatırlarsanız. Sadece şunu söyleyeyim; "lunapark işte" deyip geçmeyiniz. RollerCoaster Tycoon, Tycoon oyunları içinde gerçekten özel bir yere sahiptir ve halen de yapılmış en iyi, en keyifli "iş yönetimi" oyunlarından biri olarak gösterilir.



sen bu oyunu bilmezsin

EXPERT



Genel olarak FPS türünden çok da keyif alan biri sayılmam. Aslında bir alıp veremediğim de yok ama bir noktadan sonra yavaştan sıkmaya başlıyor beni işte. *Quake 2* haricinde gerçekten severek oynadığım hangi FPS vardı diye düşünüyorum da, sanırım buldum: **PSX**'teki Japon yapımı *Expert*.

PSX'te FPS mi oynanır demeyin, en kendine güvenen *Quake 2* oyuncusuna bile joystiğimle meydan okurum, affetmem. Konuyu toparlarsak da *Expert* silahı yukarı aşağı bile kaldırmadığınız, *Wolfenstein* güzellemesi canım bir FPS. Sadece Japonya'ya çıkmış olması da gözünüzü korkutmasın, zira işinizi görecek bütün menüler İngilizce. Anca öykü ara sahneleri çekik çekik takılıyor ama okuyamasam da teröristlerle dolu bir binaya operasyona giden uzman bir anti-terörist timi olduğumuza da kalıbımı basarım.

Peki, nedir bu oyunu özel kılan? Bir kere oyunda feci bir arcade tadı var. FPS olmasına rağmen sanki atari salonu için yapılmış, yağ gibi akan, düşmanların habire tekrar ettikleri pattern'leri olan ve bunları ezberlemezseniz de fazla ilerleyemeyeceğiniz, aksiyonu bol bir oyun. Öğrenmek için fazla bir şey talep etmediğinden de abartısız 1-2 dakika içinde olayın içine girmiş oluyorsunuz.

Gelgelelim bana göre zamanı için oldukça güzel sayılabilecek bu oyun her ne hikmetse Japonya dışına çıkamadı fakat kendince bir hayran kitlesi edinmeyi de başardı. Hatta Japonya PSN'de hâlâ satıldığını görebilirsiniz oyunun. Eğer amacınız keklik ve stres atmalık bir FPS ise *Expert* kesinlikle ıskalanmış bir adres. **-Emre**



B-Tipi Aksiyon Filmi

Yan odada saatli bombaya bağlı rehineler beklerken geri sayım esnasında terörist liderlerinden biriyle bıçak dövüşü yapmak (hem de kadın)... Oyunun zirveye çıktığı anlardan biriydi bence.

pixel yazıtları

TRIP HAWKINS'İN 3DO MACERASI

2009 Eylül'ünde dergiye başlarken Serpil'in köşe hakkında verdiği fikirlerden biri de "*Trip Hawkins'in EA'i kurduktan sonra bırakıp 3DO'ya geçmesi*" idi aynen bu cümleyle. Madem ki bu ay itibariyle dergide koca bir 5 yılı devirmişim, biraz gecikmeli de olsa arzusunu yerini getirmek de boynumun borcu olsun.

Efendim şimdilerde kendisinden pek haz etmesek de zamanında gayet sevdiğimiz, pek efendi bir firmaydı EA hatırlarsanız. İşte 1982 yılında bizzat **Trip Hawkins** tarafından kurulan **Electronic Arts**, özellikle 90'lara doğru oyuncuların gönlünde güzel bir yer edinmişken oldukça sürpriz bir kararla sarsıldı: Hawkins baba EA'dan emekli oluyor ve kendine yeni bir firma kurarak yeni maceralara yelken açıyordu.

İşte bu ilginç gelişmeyle 1991'de **3DO Company** kuruldu. Çünkü kendisi de büyük bir *Sega Genesis* hayranı olan Hawkins, artık oyunların geleceğini konsol piyasasında görüyordu. Hatta bir röportajında o yıllarda *PC* için oyunculuğun artık bittiğini düşündüğünü bile söylemiştir. İşte bu fikirden yola çıkan dostumuz da o dönemin açık ara en güçlü konsolu *3DO*'yu piyasaya sürdü.

Hawkins'in planı, 3DO'nun o zamanlarda konsol üretecek gücü olmadığı için markayı başka firmalara ürettirerek konsol ve oyun satışlarından pay almaktı. Lakin konsol, oyun medyasında gayet iyi notlar almasına rağmen 600 dolarlık korkunç fiyatı yüzünden ilgi görmüyor, bu yüzden de üçüncü parti oyun üreticilerinden destek alamıyordu. E tabi üzerine efsane **Sony Playstation**'ın çıkışı da eklenince...

Tabii ki bu planından milyonlar kaybeden 3DO firması korkunç bir ekonomik krize girdi ve konsol üreticiliğinden vazgeçip tamamen oyun geliştirmeye yoğunlaştı. Gelgelelim Hawkins biraz olsun maliyetlerden kısmak adına oyunların geliştirme sürelerini 6 ila 9 ay civarına indirdi ve bu da firmanın ardı ardına kalitesiz oyunlar çıkarmasına sebep oldu. Yani kaş yapacağım derken bildiğin gözünü oydu anlayacağınız.

Nihayetinde cebinde zırnık kalmayan 3DO firması da 2003'te kepenkleri komple indirdi. O günden beri de hiçbir şey Trip Hawkins için eskisi gibi olamadı, zira kendisi o gün bugündür pek dişe dokunur bir şey de yapamadı doğrusu. Peki, EA adına neler mi değişti? Ne siz sorun ne ben söyleyeyim... **-Emre**



Trip Hawkins'in 3DO macerası hem kendi kariyeri hem de Electronic Arts'ın geleceği adına oldukça ilginç sonuçlar doğurdu.

oradaydım

Katil

[Xenogears - Lahan Köyü]

Fei, gizemli bir adam tarafından yaralı bir şekilde bu köye getirileli üç yıl olmuştu. Geçmişine dair bir şey hatırlamıyordu ama kendisine burada bir hayat kurmuştu. Bu küçük köy ona hep sevgiyle ve anlayışla yaklaşmıştı. Yakın dostlar edinmişti: Timothy, Alice, Citan, Alice'in küçük kardeşi Dan...

Yarın büyük gündü. Timothy ve Alice evleniyordu. Her ne kadar Dan, Alice'in evlenmesi gereken kişinin Timothy olmadığını söylüyorduysa ve Alice de sanki içinden farklı şeyler geçiyormuş gibi davranıyorduysa da Fei elbette ki bu mutlu günün bozulmasını engellemek isteyecek ilk kişiydi. Timothy ve Alice yarın evlenecekti ve bundan en mutlu olacak üçüncü kişi de Fei olacaktı.

Yalnız o gece bir şey oldu. Bütün köy büyük bir gürültüyle uyandı. İki büyük ülkeye ait güçler köyün ortasında çatışmaya girmişti. Etrafı alevler sarmıştı ve insanlar kaçışıyordu. Fei ona bunca zaman destek olmuş bu iyi insanları koruması gerektiğini hissetti ve kokpitini boş bulduğu bir Gear'a atladı. Gear kullanmayı bilmiyordu. En azından bilmiyor olması gerekirdi ama biliyordu. Kıvrak bir şekilde önüne çıkan diğer Gear'ları indirmeye başladı. Sonra... Sonra ipler koptu.



Uyandığında gece kullandığı Gear'ın yanındaydı. Neler olduğunu hatırlamıyordu. Görünüşe göre dün akşamki diğer Gear'lar ya yok edilmiş ya da kaçmıştı. Yakınlarında bir kalabalığın toplandığını gördü. O tarafa gidip Citan'a neler olduğunu sordu. Citan ona yanıt vermekte zorlanıyordu. O hiç beklemediği yanıt Dan'den geldi:

"Katil!"

Alice... Timothy... Ve daha birçok köylü... Fei kontrolünü kaybettiğinde hepsini öldürmüştü. Annesini kaybeden bir çocuk ağlamaya, bir başka köylü kim olduğunu bilmedikleri birini köye almaların hata olduğu konusunda homurdanmaya, yaralı biri inlemeye başladı...

Fei bir şeyler söylemek için ağzını açtığında köylüler geri çekildi. Kimisi panik yapmıştı. Ondan korkuyorlardı. Bunca yıldır aile gibi yaşadığı kişiler, tek tanıyor olduğu insanlar... Fei dondu kaldı. Sessizliği bozan yine Dan oldu:

-"Katil!! Ablamı... Ablamı geri ver!!"

Citan araya girdi, ortalığı yatıştırdı. Sonra Fei'ye döndü ve yapılabilecek tek şeyi söyledi:

-"Fei, buradan gitmen iyi olacak. Dünkü askerleri aramak için gelebilirler. Ayrıca kalırsan burada çok neşeli bir hava olacağını sanmıyorum. Demek istediğimi anlıyor musun? Herkes için en iyisi bu."

Citan haklıydı. Ne kendisi hakkında bir fikri vardı, ne dünya... Ama yine de Fei'nin sorumluluğu omuzlarına alıp gitmesi tek yoldu. Giderken dün akşam kullandığı Gear'a son bir bakış attı ve arkasına bakmadan yürümeye başladı. Belki de arkasındakileri bir kez daha görmeye cesareti yoktu. **-Ömer**



Oyungezer

SAYI: 84 - 2014/10

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Berkan Cesur, berkan@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Enes K., enes@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Erim Bilgin, erim@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onur@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Erden Gümüşçü, Şahap Civelek, Emre Aktuna

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Yusuf Ustaoglu, www.mavikam.net

setimedia

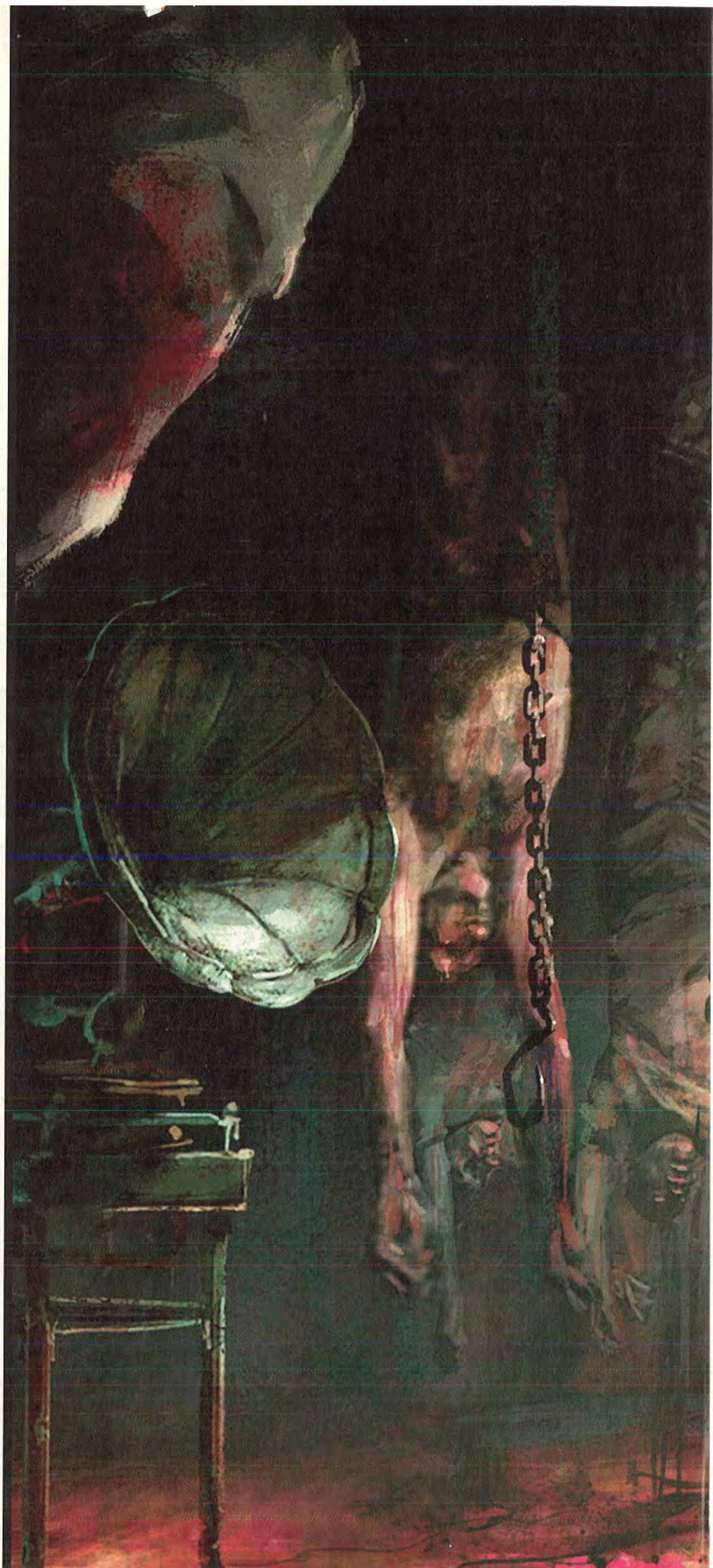
SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

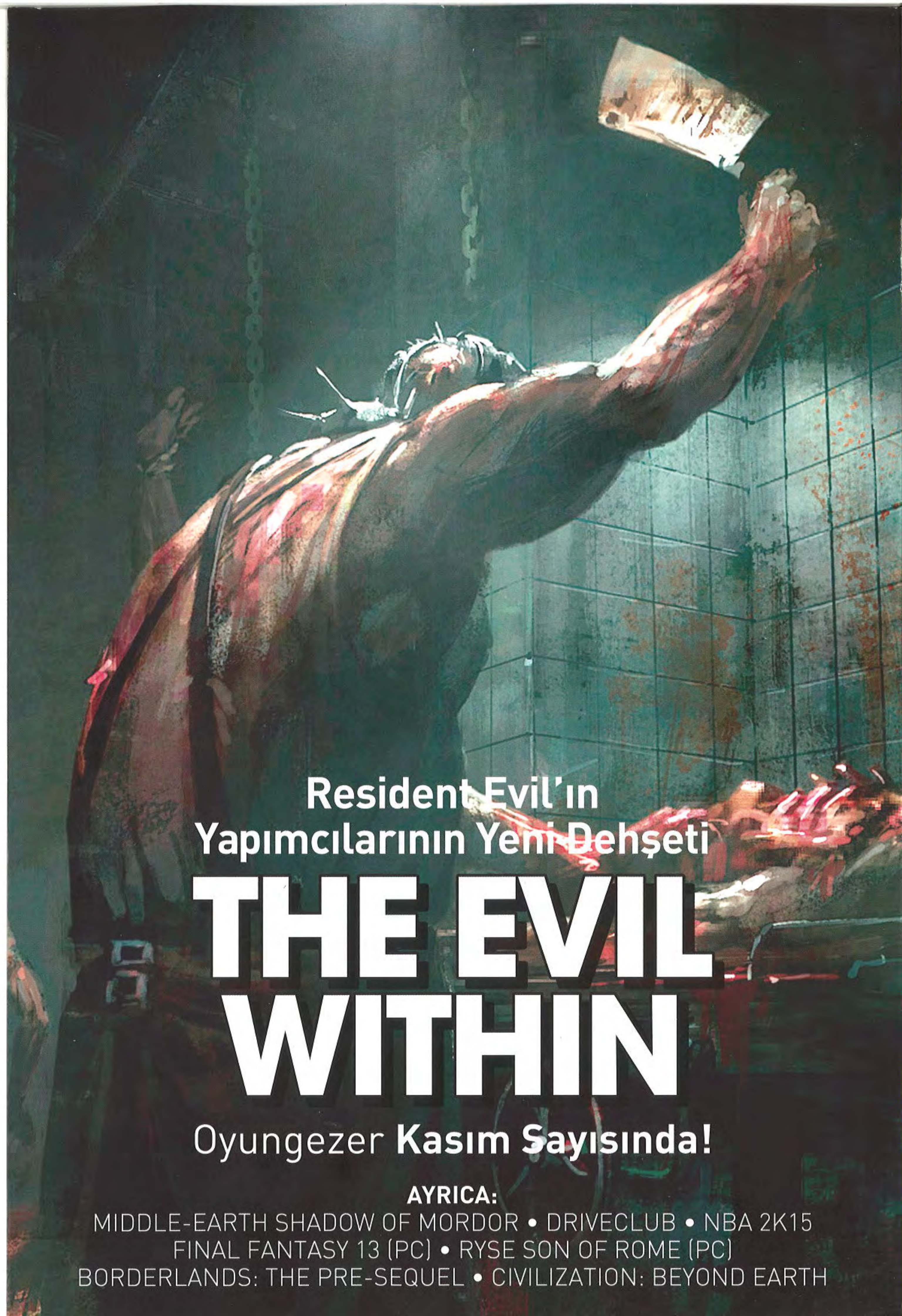
Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 1 Ekim 2014

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.




Resident Evil'ın
Yapımcılarının Yeni Dehşeti
THE EVIL WITHIN
Oyungezer Kasım Sayısında!
AYRICA:
MIDDLE-EARTH SHADOW OF MORDOR • DRIVECLUB • NBA 2K15
FINAL FANTASY 13 (PC) • RYSE SON OF ROME (PC)
BORDERLANDS: THE PRE-SEQUEL • CIVILIZATION: BEYOND EARTH


SÜPERLİG'DE YER ALAN 18 TAKIMIN HEPSİ OYUND
FIFA 15
SüperLig
26 EYLÜL'DE SATIŞTA
FEATURING
FIFA 15
ULTIMATE TEAM
LEGENDS
ONLY ON XBOX
www.pegi.info
XBOX ONE
XBOX 360
© 2014 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Official FIFA licensed product. © The FIFA name and OLP Logo are copyright or trademark protected by FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 2006. The Premier League Logo is a trademark of the Football Association Premier League Limited which is registered in the UK and other jurisdictions. The Premier League Club logos are copyright works and registered trademarks of the respective Clubs. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under licence from the Football Association Premier League Limited. No association with nor endorsement of this product by any player is intended or implied by the licence granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. All other trademarks are the property of their respective owners. "PlayStation", "PS3", "PSVITA" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. Nintendo 3DS and Wii are trademarks of Nintendo. © 2014 Nintendo. All other trademarks are the property of their respective owners.